



¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!



Revista Oficial Xbox. Edición Española

REPORTAJE

FIFA 2004

Fútbol de otra galaxia

EXCLUSIVO PARA XBOX

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

El nuevo bombazo de los creadores
de Splinter Cell y Ghost Recon

ANALIZAMOS LOS JUEGOS MÁS CANDENTES



**PRIMEROS VISTAZOS Y AVANCES:
HEADHUNTER, TOP SPIN, MEDAL
OF HONOR: RISING SUN, BEYOND
GOOD AND EVIL**

NÚM. 20 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €

MC
MC EDICIONES



00020

8 414090 226943

elige TU SUPERMENÚ



y llévate GRATIS



Opción 1 matriculación, cadena antirrobo y casco integral **FILA Easy 01** con sistema de ventilación, cierre de apertura rápida y pantalla antirreflectado.

Opción 2 matriculación y alarma electrónica con telemando.

Opción 3 reloj-cronómetro Gilera y alarma electrónica con telemando.



MENÚ RUNNER 50

Elige entre las opciones 1 y 3



MENÚ NRG MC3

Elige entre las opciones 1 y 2



MENÚ ZIP SP

Elige entre las opciones 1 y 2



www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española

José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo

(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62

Maquetación Celia Mínguez

Colaboradores y Traductores Álex Ventosa, Ana Fernández, Carles Sierra, José Luis Coto, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Sabas Delamo y Óscar Broc.

Corrección Montse Florenza, Marta Capdevila.

Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad

Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena

Gerente Jordi Fuertes

Redacción, Administración y

Departamento de Publicidad

Paseo San Gervasio, 16-20

Tel: 93 254 12 50

Fax: 93 254 12 62

08022 Barcelona

Distribuye COEDÍS S.L.

Avda. Barcelona, 225

Tel. 93 680 03 60

08750 Molins de Rei - Barcelona

Delegación en Madrid

c/ Alcorcón, 9

Polígono Industrial Las Fronteras

Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica

MC Ediciones, S.A.

Paseo San Gervasio, 16-20

08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR

Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)

Precio para Canarias, Ceuta

y Melilla: 6,95 €

Depósito Legal: B-2430-02

10/03

Los artículos impresos en este número han sido tomados de la versión estadounidense y británica de Oficial Xbox Magazine. El copyright 2002 es propiedad de Imagine Media Inc. o de Future Publishing Limited. Todos los derechos están reservados. Publicados con autorización. La reproducción en cualquier forma, lengua, en todo o en parte sin la previa autorización por escrito está expresamente prohibida. Xbox es una marca de Microsoft Corporation en E.E.U.U. y otros países y la Revista Oficial Xbox es utilizada por MC Ediciones, S.A. bajo licencia. Para más información contactar con Dom Beaven (dom.beaven@futurenet.co.uk) International Development Director; Claire Morgan (claire.morgan@futurenet.co.uk) International Business Manager o David Barrow (dbarrow@imaginemediacom) Global Brand Manager.



Editorial



Simplemente, la mejor



ES FÁCIL SUPONER que muchas de las afirmaciones emitidas desde estas mismas líneas o desde cualquiera de las páginas de nuestra revista pueden a veces ser miradas con suspicacia por los lectores más escépticos por el puro y simple hecho de ser verdades por la Revista Oficial de Xbox. Creemos que los hechos demuestran hasta el momento que esto no se ajustaría a la realidad, pero claro, no deja de ser otra opinión subjetiva.

Sin embargo, la noticia de la que vamos a hablar tiene una importancia sumamente relevante, pues difícilmente podrá ser rebatida argumentando una falta de objetividad. En el recientemente celebrado ECTS 2003, la veterana feria londinense que junto con el Tokyo Game Show y la E3 son los tres vértices de un triángulo en el que la industria del videojuego se sustenta para mostrar sus novedades, Xbox ha recibido el galardón a la Mejor Consola del Año. Ser acreedora de un premio de esta entidad es ya de por sí un reconocimiento suficientemente explícito para la consola de Microsoft, pero estos laureles se tornan aún más relevantes si tenemos en cuenta que el premio no ha sido fallado por un jurado o por un grupo de expertos del sector (lo cual de nuevo podría estar sujeto a interpretaciones de subjetividad), sino que este galardón se ha otorgado en función de las votaciones emitidas en la página Web de la feria por miles de jugadores de todo el mundo.

Dicho de otra forma, los verdaderos expertos del sector, vosotros, los aficionados que seguís con pasión el devenir del mundo de los videojuegos, opináis de forma mayoritaria que Xbox es actualmente la mejor consola del mercado, y aunque ni para nosotros ni para muchos de vosotros esto no es otra cosa que un reconocimiento público y masivo de lo que ya sabíamos, no por ello deja de tener importancia y valor. Y no deja de ser curioso que este hecho haya acontecido en un evento en el que la presencia de Sony fue arrolladora, pues la compañía nipona aprovechó la coyuntura para celebrar en paralelo la PlayStation Experience, lo que, hablando en términos futbolísticos, nos podría llevar a concluir que se produjo un auténtico «Maracanazo».

No queremos terminar sin mencionar en un breve apunte un rumor que corre con fuerza durante las últimas semanas y que de momento Microsoft no ha confirmado: se especula con una posible nueva bajada de precio que fijaría en 150€ el desembolso necesario para hacerse con una Xbox. Nada es descartable, y teniendo en cuenta que a mediados de septiembre se celebrará el X03 (del que os informaremos el próximo número), puede que se reserve un anuncio de esta importancia para tal ocasión. Lo cierto es que hasta el momento, «cuando el río sonó, agua llevó»... ya veremos.

José Emilio Barbero
Director



↑ PRO BEACH SOCCER // 068



↑ ROLAND GARROS 2003 // 074



↑ NFL FEVER 2004 // 072

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Tras el enorme impacto conseguido por Splinter Cell y Ghost Recon nos llega un nuevo juego dispuesto a seguir explotando el filón. Y parece que lo va a conseguir...

024



REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario > 20



FIFA FOOTBALL 2004

Después del importante lavado de cara de la edición del año pasado los señores de EA Sports continúan mejorando lo que parecía inmejorable.

032



COLIN MCRAE 04

El pasado mes te adelantamos muchas de las virtudes de la nueva entrega del rey de los juegos de rallies. Ahora en nuestro análisis las repasamos una por una.

042



CONFLICT: DESERT STORM II

La acción bélica por equipos se está convirtiendo en uno de los géneros de moda. Este juego es un buen ejemplo de por qué.

048



FREEDOM FIGHTERS

Una de las sorpresas de la temporada. Casi nadie contaba con el, pero este juego es uno de los mejores arcades publicados en mucho tiempo.

054



TIGER WOODS PGA TOUR 2004

Aunque la presencia de "el Tigre" siempre es estimulante, la verdad es que esta nueva edición poco aporta excepto nuevos campos para jugar.

060



SOUL CALIBUR II

A partir de la publicación de este juego el género de los juegos lucha cuenta con un nuevo espejo en el que mirarse. Sencillamente alucinante.

064



PIRATAS DEL CARIBE

Aunque aparte del nombre y la ambientación poco tenga que ver con la película, este juego ofrece una divertida combinación de RPG y acción.

070

EDITORIAL

001 Simplemente, la mejor

PRIMER VISTAZO

004 Medal of Honor: Rising Sun

006 Beyond Good & Evil

ACTUALIDAD

010 Noticias

014 Avances

018 Cartas

020 Desde el Foro

REPORTAJE

024 Tom Clancy's Rainbow Six 3

032 FIFA Football 2004

ANÁLISIS

042 Colin McRae 04

048 Conflict Desert Storm II

054 Freedom Fighters

060 Tiger Woods 2004

064 Soul Calibur II

068 Pro Beach Soccer

070 Piratas del Caribe

072 NFL Fever 2004

074 Roland Garros 2003

PLAY: LIVE

077 Noticias

078 Análisis: Phantasy Star Online

082 Análisis: Midnight Club II

84 Directorio análisis

PLAY: MORE

090 Explicación DVD

092 El Gran Reto

94 Sesión de cine

96 Próximo número

DEMOS EN EL DVD

» Freestyke MetalX

» Soul Calibur II

» The Italian Job: L.A. Heist

» Conflict: Desert Storm II

» Colin McRae 04

» Outlaw Volleyball

PELÍCULAS EN EL DVD

» Conflict: Desert Storm II

» Alias

» Spyhunter 2

» Project Gotham Racing 2

» Halo 2

» Judge Dredd:»
Starcraft: Ghost



MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Desde el frente europeo hasta situarte en medio de Pearl Harbor

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: EA

EDITOR: EA

LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003

JUGADORES: 1-2

LA SERIE *Medal of Honor* va de acierto en acierto. *Rising Sun* está tomando forma para convertirse en lo que *Frontline* no fue, lo cual es un excelente inicio. La acción FPS se toma un respiro y abandona los nublados cielos de una Europa arrasada durante la Segunda Guerra Mundial. Esta vez, te van a soltar en paracaídas por medio mundo en un intento de poner coto a los fieros ataques de la marina japonesa en el Pacífico.

Olvídate de los ataques violentos contra las playas, ahora tendrás que probar tus técnicas navales de supervivencia durante el devastador ataque sobre Pearl Harbor. Situándote dentro de las botas del sargento de marina Joseph Griffin, la acción gira alrededor de lo que se llamó el «Teatro de Operaciones del Pacífico» entre 1941 y 1944. Aparte de ser un shooter en primera persona impresionante, *Rising Sun* también pretende comunicar el sentido del valor que se necesita para luchar contra los japoneses, desde Pearl Harbor hasta las playas de arena de las Islas Filipinas.

Siempre y cuando hayas tomado notas durante la sesión de entrenamiento y

hayas sobrevivido a los despiadados ataques de Pearl Harbor, te verás obligado a liderar el asalto de Guadalcanal, en el que tendrás que rescatar a tu hermano encerrado en un campo de prisioneros japonés situado en las Filipinas. Para conseguirlo, no sólo irás armado con tu enorme inteligencia sino que existe un increíble arsenal de armas auténticas cuyo funcionamiento te verás obligado a dominar y a usar para arrasar a las fuerzas japonesas.

Un área del juego a la que EA ha prestado una atención especial es al de la interacción con los vehículos. Podrás saltar al interior de coches y de embarcaciones, podrás remar en busca de cobertura y, además, podrás derribar aviones que se te acerquen. Basta con que repases con atención estas imágenes y te fijas en la que aparece un reactor de combate que avanza directamente contra la embarcación.

Las secuencias de juego controladas mediante *scripts* también se han mejorado. Si te gustaba el nivel «D-Day» de *Frontline*, agárrate fuerte. *Rising Sun* te ofrecerá unas escenas electrizantes que te garantizamos te harán temblar las piernas.

EA ya tiene planes para lanzar una continuación (lo que no constituye ninguna sorpresa), en la que interpretarás el papel del hermano del sargento de Marina Joseph Griffin, al que se supone que debes salvar en el episodio actual. Así que puede que dentro de un tiempo podamos contemplar la historia desde el otro lado de la línea enemiga.



↑ Cuando las cosas se ponen feas, los cañones empiezan a disparar.



↑ Antes de disparar, asegúrate de que tu compañero no está en la trayectoria.



↑ Estamos maravillados. Es como una cacería de patos, pero sin patos.



↑ Consigue hacerte un nombre en la guerra derribando aviones de combate.



↑ El que tenga los dedos más rápidos será quien consiga la victoria.

COMPAÑERISMO



RISING SUN permitirá que tú y un amigo forméis un equipo y juguéis de forma cooperativa a lo largo de todos los acontecimientos que se produzcan en el juego. La responsabilidad de parar la maquinaria de guerra japonesa no será únicamente tuya sino también de tu compañero. Y a lo largo del camino, ambos jugadores obtendrán recompensas y medallas por su bravura o les darán de bofetadas por ser tan inútiles. De una forma u otra, serán unas pinceladas del pasado que ningún jugador de Xbox querrá perderse.



↑ Atento a los francotiradores escondidos.



↑ Puedes disparar contra los aviones y contra los barcos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

»» COMO LA VIDA

Tal como ya ocurrió con el *Medal of Honor* original, los productores han escogido de nuevo los cerebros martilleados por las bombas de personas pertenecientes a la *Congressional Medal of Honor Society*. El capitán Dayle Dye, consejero técnico militar en los juegos anteriores, se ha unido al equipo de desarrollo.

»» REACCIÓN

Características adicionales con las que EA ha reforzado *Rising Sun* incluyen la inteligencia artificial o el hacer que los personajes interactúen como tú podrías esperar, dependiendo del entorno y de la situación en la que se hallen. Además, los efectos especiales, tales como el fuego, el humo y las explosiones también se han mejorado en su totalidad.



↑ El modo cooperativo entre los dos jugadores permite que tú y tu compañero actuéis a lo largo de todo el juego formando equipo.



BEYOND GOOD & EVIL

Si no puedes distinguir el Bien del Mal, hazte una foto

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: UBI SOFT

EDITOR: UBI SOFT

LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 2003

JUGADOR: 1

▶ NO EXISTE escasez de aventuras en tercera persona para Xbox, pero este título esconde algunos trucos nuevos bajo la manga. Se ha desencadenado una guerra intergaláctica entre el Alpha Sector terrestre y el DomZ de las nebulosas, y justo en medio se hallan los pacíficos Hillians, Jade y Uncle Peyi. Jade, el personaje que controlas, es un periodista y fotógrafo que investiga la conspiración que se esconde detrás de la crisis. Tu socio Peyi es un inventor dotado con las cualidades de un cerdo y un absurdo acento tejano. Siempre que sufras un ataque, Peyi te ayudará a luchar, y hará uso de algunos inventos alocados para distraer al enemigo mientras tú te dedicas a matar.

El combate funciona de una forma parecida a la de los juegos *Zelda*, para N64. Un botón hace que Jade se encare con el enemigo más cercano, permitiéndole encerrarlo y ametrallarlo, enfrentándose siempre a la amenaza. Tu socio, ya sea Peyi o un personaje distinto, también entra en acción, ya que te ayuda a liberarte del poder enemigo. Tu tendrás que hacer lo mismo para tus compañeros en caso de que experimenten dificultades; incluso,

podrías verte obligado a traspasarles parte de tu energía lenitiva.

Los monstruos son tan variados y numerosos como lo es su fealdad, y a menudo te verás rodeado por siete u ocho a la vez. Manteniendo pulsado el botón de ataque durante unos segundos, desencadenarás un ataque mágico, devastador, que chamusca todo lo que alcanza la vista. Pero antes de que consigas enterrar por completo a tus adversarios alienígenas, no estará de más fotografiarlos para el archivo científico. Puedes ganar dinero tomando una instantánea de cualquier criatura. Tendrás que remover tierra, mar y aire para elaborar una base de datos completa de fotos. Es un poco como *Project Zero* o *Pokémon Snap*, en donde algunas criaturas resultan más difíciles de encontrar que otras, pero también resultan más valiosas.

Evidentemente, tendrás que viajar por medio mundo para descubrir el secreto que se esconde detrás de la invasión de DomZ. Afortunadamente, dispones de un transporte anfibio estilo hovercraft, portador de misiles, para ayudarte a efectuar los desplazamientos. La transición entre el desplazamiento a pie y el salto al vehículo resulta totalmente transparente.

El juego resulta mucho más atractivo de lo que esperábamos, pero lo cierto es que dispone de un motor de juego impresionantemente sólido y un sistema de combate excelente. A pesar de tener su truco, los puzzles jamás generan malhumor y siempre está claro lo que hay que hacer a continuación.



↑ Jade tiene la posibilidad de desencadenar ataques mágicos brutales.



↑ El poner los hovercrafts a todo gas es la mejor forma de avanzar.



↑ Jugando como Jade, te verás obligado a controlar varios vehículos futuristas.



↑ Durante tu aventura colorista, encontrarás personajes con los que no podrás jugar.



↑ Los entornos van desde lo más agradable hasta lo más oscuro e industrial.



↑ Podrás poner tus manos sobre una gran diversidad de armas, pero no sobre esta máquina de humo. Pese a todo, tiene muy buen aspecto.

INFORMACIÓN ADICIONAL

► **PRIMER VISTAZO**
Beyond Good & Evil pudo verse por vez primera durante el certamen de videojuegos E3 del año pasado, si bien a puerta cerrada. El juego procede de Michel Ancel, el tan aclamado creador de esta traviesa maravilla que todos conocemos y amamos, que responde al nombre de *Rayman*. Ancel ha estado trabajando en este juego durante más de tres años.

► **PRECIO JUSTO**
 Ubi Soft ha depositado grandes esperanzas en el nuevo juego de Ancel. ¿Será capaz de aportar la cantidad de dólares que ha generado *Rayman* a lo largo de los años? Todavía es demasiado pronto para poder decirlo, pero el equipo de desarrollo ha invertido una fortuna en tecnología punta.

PA-TA-TA

LA FOTOGRAFÍA constituye un gran tema colateral, aparte de descubrir la conspiración que se esconde detrás de la guerra contra los alienígenas. Un claro ejemplo lo constituye la nutria que va dando saltos por el tejado de tu faro. Necesitarás disponer de una cámara con *zoom* para poderla ver correctamente. A pesar de que no resultaba demasiado evidente en la versión con la que jugamos, vas a conseguir más créditos por eliminar monstruos justo en el momento en que se disponen a atacarte; un poco como lo que tienes que hacer en *Project Zero*, pero sin aquella atmósfera tan densa y tan amenazadora. A nosotros nos gusta.



↑ A Peyj le gusta que le hagan fotos.



↑ Sal al encuentro de los sospechosos y hazles una foto.



CONVIÉRTETE EN UNA LEYENDA

Crea tu propia identidad y hazte famoso en cualquier juego al que juegues, estés donde estés.

ENCUENTRA A TUS AMIGOS.

Utiliza la lista de amigos para localizar a tus compañeros desde cualquier lugar, en cualquier juego.

SÁCALE MÁS PARTIDO A TUS JUEGOS.

Descárgate niveles extra, armas y personajes.

BUSCA TU PARTIDA.

Con el 'OPTIMATCH™' encontrarás rápidamente contricantes que estén a tu altura.

HABLA MIENTRAS JUEGAS.

Chatea con tus amigos, comenta estrategias y machaca verbalmente a tus enemigos con el Xbox Voice Communicator.

¿QUIERES SABER MÁS? ENTRA EN XBOX.COM/ES/LIVE



UNA EXPERIENCIA ÚNICA EN JUEGOS DE BANDA ANCHA.



Requerimientos: La consola de videojuegos Xbox, el Xbox Live Starter Kit (este kit incluye una suscripción de 12 meses a Xbox Live, los auriculares del Xbox Voice Communicator y 3 demos compatibles para Xbox Live) y una conexión de banda ancha compatible.

XBOX
LIVE

Para asegurarse de que un juego es compatible con Xbox Live, compruebe si en la caja aparece el logo.

XBOX LIVE PERMITE JUEGO ONLINE

No existe la posibilidad de jugar en línea o de descargar contenidos para todos los juegos. Las características del juego se especifican en la caja. © 2003 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, los logotipos de Xbox y Xbox Live son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en Estados Unidos y otros países. Los nombres de productos y compañías aquí mencionados pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios. La suscripción a Xbox Live se vende por separado.



GTA LLEGA POR FIN A XBOX

Take 2 y Rockstar anuncian la próxima irrupción de su aclamada saga en la consola de Microsoft



¿POR QUÉ NO? Si Figo acabó fichando por el Madrid por mucho que el Barça lo negase, si con Luis Enrique paso lo mismo pero a la inversa, si los de Amistades Peligrosas -que nombre tan apropiado- se reunieron y Hillary perdonó a Bill Clinton... ¿por qué entonces no iba a llegar la saga GTA a Xbox? Pues tal vez por ello Take 2 y Rockstar, después de meses y meses deshojando esta margarita, han acabado anunciando lo que todos esperamos con anhelo. Es una noticia que sin duda llenará de alegría a todos los usuarios de Xbox, aunque nosotros por nuestra parte tenemos que decir que entre nuestra redacción quien se muestra más exultante es el encargado de contestar las cartas de los lectores: a partir de ahora sólo

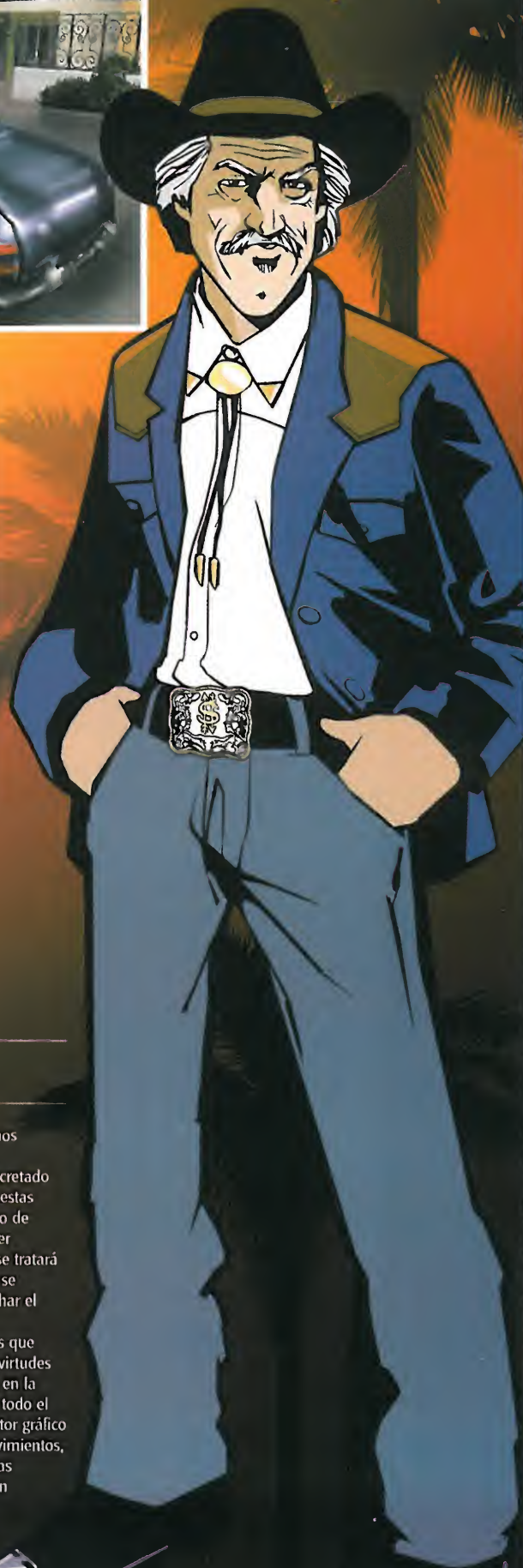
deberá seguir llevando la cuenta de cuantas veces le preguntan acerca de cuándo van a salir Resident Evil o Final Fantasy en Xbox.

Pese a que bromemos con ello, los cientos de misivas recibidas interrogándonos con ansiedad acerca de si poseíamos la más mínima información sobre si la saga GTA iba a llegar a Xbox habla a las claras del interés que los usuarios de la consola de Microsoft albergaban sobre tal posibilidad. Ahora ya podemos anunciar a bombo y platillo que dentro de algunos meses (en Estados Unidos será a finales de año y no se ha confirmado la fecha europea) se editará un pack para Xbox que incluirá ni más ni menos que Grand Theft Auto III y Grand Theft Auto: Vice City, o lo que es lo mismo: dos de los juegos de acción en tercera

persona más exitosos de los últimos tiempos.

De momento no se han concretado ningún tipo de detalles acerca de estas versiones, ni si incluirán algún tipo de extras, ni el precio al que podrá ser adquirido el pack, ni tampoco si se tratará de traslaciones puras y duras o si se retocarán los juegos para aprovechar el mayor potencial de Xbox.

Lo que si está garantizado es que pronto podremos disfrutar de las virtudes que han convertido a la saga GTA en la preferida de miles de usuarios en todo el mundo: acción a raudales, un motor gráfico que quita el hipo, libertad de movimientos, violencia, humor transgresor y unas gotitas de polémica que configuran un cóctel explosivo.



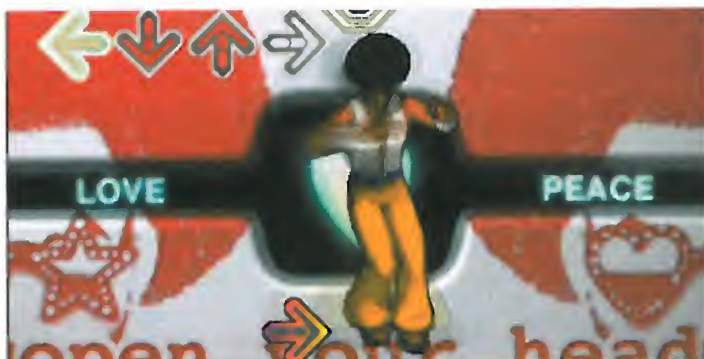


Me paso el día bailando

Konami prepara Dance Stage Unleashed

AUNQUE en otras plataformas son ya muchos los juegos de baile editados con cierto éxito hasta el momento, en Xbox la cosa todavía no ha terminado de cuajar (la misma historia que los juegos de pistola). Por fortuna es posible que pronto los términos se inviertan gracias a Dance Stage Unleashed, un juego que Konami publicará en noviembre y que nos propone convertirnos en los reyes de la pista.

Nuestra misión en el juego es básicamente seguir el compás de las marchosas melodías que el juego incluye, logrando con ello que los movimientos del bailarín que en representación nuestra aparece en pantalla queden acompasados a la melodía. Cuanta más precisión más puntos, así de fácil.



↑ ¡Prepárate! Vuelve la fiebre disco...

El juego poseerá opciones on line, y Konami está trabajando para que la alfombra de baile (el periférico idóneo

para este juego) dispense para PSOne pueda ser adaptado a Xbox. Esperemos que lo consigan.

Breves

DOS MUERTOS ILUSTRES

En las últimas semanas se ha anunciado la cancelación de dos proyectos de renombre. Vivendi ha finiquitado el desarrollo de The Treason of Isengard, basado en el Señor de los Anillos, y LucasArts ha hecho lo propio con la secuela de Full Throttle, Hell on Wheels.

STAN LEE FICHA POR ACTIVISION

El prestigioso creador en cuyo haber figuran comics verdaderamente legendarios va a ejercer la función de consultor en diversos proyectos de Activision, tras el acuerdo al que han llegado ambas partes.

DOOM III EN BUENAS MANOS

Vicarious Visions es el desarrollador escogido para realizar la conversión de Doom III de PC a Xbox. En su haber figuran diversos juegos de Game Boy y la conversión de Jedi Outcast a PC.

SUDEKI LLEGARÁ MÁS TARDE

A veces lo bueno se hace esperar. Climax ha anunciado que su anhelado juego de rol no saldrá este otoño, sino que habrá que esperar hasta principios del año que viene. La buena noticia es que su calidad aumentará con el retraso.

Gasol y compañía en Xbox

NBA Live 2004 incorpora a la selección española.

EN UN HECHO hasta el momento sin precedentes, los señores de EA Sports nos van a proporcionar la agradable sorpresa de que entre los equipos con los que podremos jugar en NBA Live 2004 figura ni más ni menos que la selección española. En concreto, la plantilla que encontraremos ha sido tomada a partir del equipo que derrotó a la selección norteamericana en

septiembre de 2002.

Otra curiosidad del juego es que también podremos ver a Raúl López perfectamente recreado dentro de la plantilla de Utah Jazz, y lo mejor de todo es que podremos disfrutar de estos detalles en muy poco tiempo, pues la publicación del juego es inminente.

Si la recientemente conseguida medalla de plata en el europeo ha devuelto parte del protagonismos



↑ ¿Quieres jugar con Gasol y compañía?

perdido por el basket en nuestro país esperamos que detalles como estos pongan también su granito de arena.



↑ La estética del juego es claramente «manga».



↑ Los luchadores utilizarán sus poderes psíquicos.

La amenaza fantasma

Microsoft anuncia Phantom Dust para el mercado japonés.

BIEN es sabido que uno de los pocos mercados que todavía no se ha rendido a la calidad de Xbox es el del Sol Naciente, y por ello

Microsoft sigue orquestando estrategias para mejorar su posicionamiento en tan remoto y

competitivo país. Una de ellas ha sido la puesta en marcha del desarrollo de juegos pensados específicamente para el mercado japonés, entre los cuales figura uno que acaba de ser anunciado. Se trata de Phantom Dust, un curioso título de acción táctica en la que luchadores con poderes



↑ ¿Se dejarán seducir los usuarios nipones?

sobrenaturales se enfrentarán entre sí.

Como podéis ver en las imágenes que acompañan estas líneas el aspecto del juego es realmente impresionante, aunque por el momento no está confirmado que vaya a llegar hasta nuestras fronteras.

Saliendo del bache

El ECTS recupera el pulso en la presente edición.

DESPUÉS de algunos años en los que la feria londinense se mostró en un evento francamente anodino carente de noticias de interés, la edición de este año se ha mostrado mucho más atractivo de lo que se preveía, aunque se ha seguido echando en falta el anuncio de algún juego de relumbrón cuyo desarrollo no se hubiese hecho público previamente en la E3. El colofón a la feria lo pusieron los premios ECTS Awards, entre los cuales cabe destacar el galardón recibido por Xbox como Mejor Consola del Año, y el reconocimiento obtenido por XIII, el shooter cell-shaded de Ubi Soft, que se llevó dos premios, el de Mejor Juego de Consola y el de Mejor Juego del Show.



↑ Earls Court volvió a ser la ubicación de la feria



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
OTOÑO	A SOUND OF THUNDER	COMPUTER ARTWORKS	BAMI
	ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM
	AMPED 2	MICROSOFT	MICROSOFT
	BARBIE HORSE ADVENTURES	COKTEL	VIVENDI UNIV.
	BACKYARD WRESTLING: DTTAT	PARADOX	EIDOS
	CONFLICT: DESERT STORM II	PIVOTAL GAMES	SCI
	CRIMSON SKIES	MICROSOFT	MICROSOFT
	CURSE	WANADOO	WANADOO
	DEUS EX: INVISIBLE WAR	ION STORM	EIDOS
	DISNEY'S EXTREME SKATE ADV.	TOYS FOR BOB	ACTIVISION
	ESPIONAGE	MIDWAY	MIDWAY
	FALCONE: INTO THE MAELSTROM	POINT BLANK	VIRGIN
	FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	BIOWARE	VIVENDI UNIV.
	FREAKY FLIERS	MIDWAY	MIDWAY
	FREEDOM	IO INTERACTIVE	EA
	FREESTYLE	EA BIG	EA
	FREESTYLE METAL X	MIDWAY	MIDWAY
	GHOST MASTER	SICK PUPPIES	EMPIRE
	GLADIUS	LUCASARTS	LUCASARTS
	GRABBED BY THE GHOULIES	RARE	MICROSOFT
	GROUP 5 CHALLENGE	CAPCOM	CAPCOM
	HARRY POTTER: QUID. WORLD CUP	EA	EA
	I GLADIATOR	ACCLAIM	ACCLAIM
	JACKED	3DO	3DO
	KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	PLASTIC REALITY TECH.	CENEGA
	LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	CRYSTAL DYNAMICS	EIDOS
	MAJICE: KAT'S TALE	ARGONAUT	POR CONFIRMAR
	MAFIA	ILLUSION SOFTWARES	TAKE 2
	NHL RIVALS 2004	MICROSOFT	MICROSOFT
	NHL HITZ PRO	MIDWAY	MIDWAY
	OPERATION FLASHPOINT: CWC.	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	PRO CAST FISHING	CAPCOM	CAPCOM
	PSYCHONAUTS	DOUBLE FINE	MICROSOFT
	ROLAND GARROS 2003	POR CONFIRMAR	WANADOO
	SHINING LORE	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	SHREK 2	POR CONFIRMAR	TDK MEDIACTIVE
	SOUL CALIBUR II	NAMCO	NAMCO
	SPONGEBOB SQUAREPANTS	THQ	THQ
	SPY VS SPY	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE
	STAR WARS: KOTOR	BIOWARE	ACTIVISION
	STARWRAFT: GHOST	BLIZZARD	VIVENDI UNIV.
	THE ITALIAN JOB	CLIMAX	EIDOS
	TOP SPIN	PAM DEV.	MICROSOFT
	TORK	TIWAK	POR CONFIRMAR
	TRUE CRIME: STREETS OF LA	LUXOFLEX	ACTIVISION
	WRATH UNLEASHED	THE COLLECTIVE	ACTIVISION
	XIII	UBI SOFT	UBI SOFT
INVIERNO	007: EVERYTHING OR NOTHING	EA	EA
	APPRENTICE KNIGHT	MICROIDS CANADA	MICROIDS
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO AUTUMND
	ARMED AND DANGEROUS	PLANET MOON	ACTIVISION
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE 2
	BC	INTREPID ENT.	MICROSOFT
	BEHIND AXIS LINES	IO INTERACTIVE	WANADOO
	BEYOND GOOD & EVIL	UBI SOFT	UBI SOFT
	BREED	BRAT DESIGNS	CDV
	BROKEN SWORD: TSD	REVOLUTION	THQ
	COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	COUNTER-STRIKE	VALVE	VIVENDI UNIV.
	DEAD OR ALIVE 4: CODE CRONUS	TECMO	MICROSOFT
	DINO CRISIS 3	CAPCOM	CAPCOM
	DINOTOPIA: SUNSTONE ODYSSEY	TDK MEDIACTIVE	TDK MEDIACTIVE
	DR SEUSS' THE CAT IN THE HAT	MAGENTA	VIVENDI UNIV.
	DRIVER 3	REFLECTIONS	ATARI
	FIFA 2004	EA	EA
	FOUR HORSE. OF APOCALYPSE	3DO	3DO
	GOBLIN COMMANDER: UTH	JALECO	JALECO
	JACKED!	3DO	3DO
	KILL BILL	BLACK LABEL	VIVENDI UNIV.
	LMA MANAGER 2004	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	LOTR: RETURN OF THE KING	EA	EA

*Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



A PESAR DE TODO, el shooter de Digital Anvil *Brute Force* sigue ocupando el lugar más alto de nuestra clasificación. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. BRUTE FORCE

EDITOR: MICROSOFT

DESARROLLADOR: DIGITAL ANVIL

Se esperaba que le hiciese sombra a *Halo* y al final no ha llegado a tanto; pero, pese a todo, es un excelente shooter.



2. ENTER THE MATRIX

EDITOR: ATARI

DESARROLLADOR: SHINY

El traslado a ordenador del universo creado por los hermanos Wachovski sigue proporcionando buenos dividendos.

3. BURNOUT 2

EDITOR: ACCLAIM

DESARROLLADOR: CRITERION

Si quieres emociones fuertes al volante, este juego no tiene competidor. Algo así como *A todo gas* hecho videojuego.

4. SOLDIER OF FORTUNE II

EDITOR: ACTIVISION

DESARROLLADOR: GRATUITOUS GAMES

Aunque este violento shooter no haya dado los frutos esperados a su paso por Xbox, los aficionados apuestan por él.

5. MIDNIGHT CLUB II

EDITOR: TAKE 2

DESARROLLADOR: ROCKSTAR

Carreras ilegales con coches y motos por las calles de dos conocidas ciudades del mundo. ¿Te atreves?

6. HALO

EDITOR: MICROSOFT

DESARROLLADOR: BUNGIE

Acaba de alcanzar las tres millones de unidades vendidas en todo el mundo y continúa imparable.

7. MIDTOWN MADNESS 3

EDITOR: MICROSOFT

DESARROLLADOR: MICROSOFT

Divertidas carreras por diferentes ciudades del mundo y con el aliciente añadido de poder jugar en *Xbox Live*.

8. MOTO GP 2

EDITOR: THQ

DESARROLLADOR: CLIMAX

El que posiblemente sea el mejor simulador de carreras de motos de la historia sigue vendiéndose bien.

9. F1 CAREER CHALLENGE

EDITOR: ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADOR: EA SPORTS

Si quieres seguir los pasos de Fernando Alonso en la Formula 1 éste es, decididamente, tu juego.

10. HULK

EDITOR: VIVENDI

DESARROLLADOR: RADICAL

La Masa sigue luciendo sus verdosos musculosos en las pantallas cinematográficas y llenando de acción nuestra Xbox.

Aquí es donde
me enfrenté a tres tíos
y los hice llorar como niños



Consola de juegos

Móvil. Multijugador.

Los mejores juegos con nuevas funcionalidades

Gráficos 3D-Tecnología Bluetooth

Reproductor MP3-Radio FM estéreo-

Conectividad GSM/GPRS tribanda

www.es.n-gage.com

N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere



↑ Da el golpe de riesgo y lo tendrás ganado estés en la parte de la pista en que estés.

Top Spin

Stephane Dupas sirve lo último sobre el mejor juego de tenis de la historia

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: PAM

EDITOR: MICROSOFT

LANZAMIENTO: INVIERNO 2003



YA OS oímos gritar: «¿El mejor juego de tenis de la historia? Y ¿qué hay de Virtua Tennis?»

Bueno, pues tras visitar al desarrollador francés de *Top Spin*, PAM, y jugar al juego a más no poder, no nos quedó duda de que es el juego de tenis más detallado y jugable que habíamos visto nunca. Y sí, incluyendo *Virtua Tennis*. Cada elemento del juego ha sido trabajado y ajustado a la perfección. Si Kournikova se esforzara tanto como PAM, ya sería la número uno. *Top Spin* deja que cualquiera se ponga a jugar sin problema enseguida (sólo hay que pulsar A para devolver cada golpe), pero a la vez ofrece la suficiente profundidad para que los jugadores avanzados se tiren meses en dominarlo (todos los botones y gatillos ofrecen una miríada de golpes).

Y si a eso le añadimos el soporte total de Xbox Live, los gritos de «¿no irá en serio?» resonarán por las líneas telefónicas a nivel global. Stephane Dupas, director de producción, nos da los detalles más recientes.

Revista Oficial Xbox. Lleváis ya dos años trabajando en *Top Spin*. ¿Por qué tanto

tiempo para crear este juego de tenis en concreto?

Stephane Dupas: Dedicamos mucho de ese tiempo al aspecto online del juego para garantizar que *Top Spin* fuera la mejor experiencia tenística posible. Buscábamos el realismo en el aspecto gráfico y desarrollamos abundante tecnología para asegurarnos de que Sampras pareciera Sampras. Para nosotros era importante que diera toda la sensación de ser un auténtico partido de tenis.

Pese a su aspecto realista, nunca quisimos crear una simulación muy complicada del tenis porque siempre pretendimos que no sólo fuera accesible para los entusiastas del tenis.

¿Qué opina de los otros títulos de tenis de los últimos años?

Buenos, nos sentimos muy frustrados con los juegos de tenis recientes, y por supuesto estoy hablando de *Virtua Tennis*. Es un juego magnífico, con el que es muy fácil ponerse a jugar y unos gráficos y animaciones espléndidos para la Dreamcast. Es bueno. Pero tras jugar cinco horas nos aburrimos de veras y nos preguntamos por qué. Creemos que le faltaba mucha profundidad, que fue en lo que nos concentramos para *Top Spin*. Las acciones que realizas en *Virtua Tennis* son muy limitadas. El tenis va de sorprender a tu oponente, de dar un golpe que no se espera. En *Top Spin* se usan todos los

botones para distintos golpes.

¿Qué otros aspectos del juego habéis buscado mejorar comparados con otros?

La segunda cosa en la que hemos mejorado son los modos de juego. En *Top Spin* tenemos seis que varían entre partidos rápidos, entrenamiento, torneos, grand slams, y modos online. También tenemos un detalladísimo modo de creación de jugadores que te permite hacer que un personaje se parezca lo más posible a ti. Por eso hemos tardado dos años.

Gráficos y modos aparte, la auténtica prueba de un juego de tenis está en la jugabilidad. ¿Qué podemos esperar de Top Spin?

Hay muchos niveles distintos de profundidad, en función de cómo quieras jugar. Durante los primeros cinco minutos usarás la palanca izquierda y el botón A. Con ellos puedes efectuar todos los golpes: servicio, volea, mate, dejada, drive y revés. El segundo nivel, una vez que conoces el juego algo mejor, es empezar a usar todos los botones y gatillos para realizar una amplia variedad de golpes.

Háblanos de las animaciones que los jugadores pueden hacer tras un punto. Con los botones Blanco y Negro puedes realizar combos para expresar una emoción tras un punto. Por ejemplo, dale al botón Blanco dos veces y aplaudirás el



↑ Desahoga tu ira tras un golpe de pena.



↑ ¡También hay dobles on line!



↑ La pistas de tenis son las más rápidas. Sirve bien y te anotarás un ace.

golpe de tu adversario. En cuanto sabes los combos de las demás, puedes provocar a tu contrincante o mostrar que te enfurece la forma como juega. Esto será muy bueno para las partidas online.

¿Hay algunas opciones que hayáis descartado?

Teníamos una opción que te permitía discutir con el juez de línea o árbitro, pero lo quitamos porque no hubiera sido muy divertido jugar online con alguien que discutiera cada punto.

Resume Top Spin en 40 palabras exactas.

Top Spin es un juego de tenis online. Su aspecto es de un realismo increíble pero no funciona como una simulación. Hemos atendido todas las frustraciones que la gente había tenido por la falta de profundidad de otros títulos de tenis.

Perfecto.



↑ Usa el Xbox Communicator para decidir las tácticas de tu equipo al jugar en Xbox Live.



↑ La barra 'ITZ' te dice cuándo estás en tu mejor momento.



↑ Crea tus propios personajes con todo detalle.



↑ Las superficies duras propician maratones en la línea de saque.



↑ El funcionamiento de Top Spin es tan bueno como su aspecto... que es genial.



PIRATAS del CARIBE

~~44,95~~

39,95

CENTRO MAIL
www.centromail.es

5,00€
DESCUENTO

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCIÓN
POBLACIÓN
CÓDIGO POSTAL
PROVINCIA
TELÉFONO
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ MODELO DE CONSOLA
Número
Dirección e-mail

• Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees.
• Ven a visitarnos a tu CentroMAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
• Y si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
CentroMAIL • Camino de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a CentroMAIL: Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5º F, 28031 - Madrid.
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de CentroMAIL ☐

CADUCA EL 31/10/2003

NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS



↑ Jack Wade, la estrella original de Headhunter se hace a un lado para que su ayudante Leeza X, en la que se puede confiar, haga el trabajo sucio.



↑ Señalar con el dedo es de mala educación, pero peor es gasear el lugar todavía es peor.



↑ Los intestinos de la ciudad necesitan una limpieza a fondo.

Headhunter: Redemption

Sega se inclina por lo tenebroso con esta secuela dura y realista de Headhunter.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: AMUZE

EDITOR: ACCLAIM

LANZAMIENTO: OCTUBRE 2003



LA SERIE Headhunter apareció primero en Dreamcast, y nos presentó a Jack Wade, un "cazador de cabezas" al que se ha confiado la misión de

poner orden en un mundo futuro que ha enloquecido. El crimen organizado ha crecido como la espuma, los civiles gastan el dinero como si no hubiera futuro, y todos hemos sufrido un lavado de cerebro por parte de los medios de comunicación. A nosotros todo esto nos suena como muy actual, pero *Headhunter: Redemption* tiene lugar al cabo de 20 años del original,

que contemplaba como el virus Bloody Mary destruía casi por completo a la humanidad.

Dado que Wade aparece ahora un poco más viejo, se le ha proporcionado una pequeña ayuda para restablecer los valores familiares. Puede que el nombre de Leeza X os suene a personaje integrante del grupo So Solid Crew, pero es más eficaz que un toro que haya ingerido chiles picantes, y tiene amor

suficiente para con su mentor Wade. Tienes que jugar en calidad de uno de estos dos luchadores por la libertad, parándoles los pies a las organizaciones malvada, con la ayuda de sus habilidades y armas exclusivas. También habrá unos cuantos vehículos a los que tendrás que secuestrar a lo largo del juego, lo que aumentará un poco más el ritmo de esta aventura tenebrosa. Más información dentro de poco tiempo.



↑ El ambiente industrial crea tensión.



↑ Gran parte del juego tiene un aspecto sórdido (y desolado).

Arriba y Abajo

El mundo de *Headhunter* se halla dividido en dos secciones: arriba y abajo. Arriba es allí donde todo es bueno, la vida es limpia, con ciudades que crecen repletas de cristaleras y torres de acero que constituyen el estado del arte. Abajo es allí donde encuentras a los inadaptados y a los perdedores enfermos, que han sido apartados por la sociedad, fuera de la vista y fuera de las conciencias de la gente. Y como puedes imaginar, esto constituye la receta ideal para que se produzca un desastre, una ruina, una tragedia, una catástrofe, una calamidad, o cualquier otro sinónimo que pueda aparecer en el diccionario.



↑ Uno en la cabeza debería bastar.



↑ No esperes encontrar zombies.

JUEGA SIN LIMITES!



POR FIN, DISFRUTA DE TU CONSOLA SIN NINGUN TIPO DE CABLES.

- SIN CABLES. Juega desde cualquier lugar de tu casa
- ALTA VELOCIDAD. Aprovecha el rendimiento A TOPE
- TU RED LOCAL conectada a tu video consola y SIN CABLES
- SIMPLE de instalar

Visita www.usr.com/gaming



U.S. Robotics®

Ready. Set. Connect.™

Disponible en:



CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:



ADIVINANDO EL FUTURO

Es la primera vez que os escribo así que seré breve: ¿saldrá *Shemmue 3* en castellano? ¿Bajará *Halo* a 30... después de tanto tiempo? ¿Saldrá *Resident Evil* para Xbox después que haya salido *RE4* para Game Cube?

the .aK. (correo electrónico)

Lo que realmente quisiéramos saber es si finalmente saldrá *Shemmue 3* y sin cuando lo veremos en España... sobre la traducción es imposible saber nada de momento. A falta de confirmación oficial, no creemos que *Halo* tarde mucho en bajar de precio, sobre todo debido al próximo lanzamiento de la segunda parte. La verdad es que nos lo pones muy difícil, porque adivinar hacia donde irá la saga de *Resident Evil* tras su exclusividad en Game Cube es algo que *Capcom* tendrá que pensar muy seriamente, sobre todo si quiere mejorar las ventas de su saga más conocida. Los rumores hablan de que el siguiente título pasará a ser multiplataforma, pero hasta bien entrado el 2004 no parece que vayamos a saber nada de forma oficial.



¿JUEGOS DE PISTOLA?

Me gustaría, si fuese posible, que me facilitaran una lista con todos los juegos de Xbox que se puedan jugar con pistola. Muchas gracias por la respuesta.

Estoo, pues, vamos a ver así a bote pronto... está *Starsky y Hutch* (sólo en modo para dos jugadores), *The House Of The Dead 3* y también *The House Of The Dead 2...* si te pasas el modo historia de la tercera parte. Lamentamos tener que darte esta noticia (y esperamos que pronto Sega o Namco versiones algunos de sus arcades de pistola) pero a pesar de la magnífica pistola que puedes encontrar junto al juego, no tenemos más arcades con que disfrutarla, así que nos toca esperar.



¿SUPER MARIO SUNSHINE EN XBOX?

Dos cosas: creo que sería importante que especificarais siempre y de una forma clara si los juegos están doblados y traducidos y ¿creéis que saldrán *Jack and Daxter 2*, *Ratchet&Clank 2*, *Shypon Filter 3* y *Tomb Raider* para Xbox?

Simón Díaz González (Gijón)

Tras anotar tu acertada sugerencia, sinceramente no creemos que ninguno de los títulos que mencionas en tu lista acabe saliendo para Xbox ya que son juegos distribuidos o creados por la propia Sony a excepción de *Tomb Raider*, propiedad de Eidos. Quizá este último o versiones posteriores acaben saliendo en Xbox, si no se recurre a los

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona



Sudeki, uno de los grandes juegos de rol para Xbox.



AFICIONADOS AL ROL

Me encantan los juegos de rol, de hecho soy un fiel seguidor del modo y la historia de la saga *Final Fantasy*, y debo admitir que estuve apunto de comprarme otra consola para seguir jugando con las nuevas entregas. Estoy decepcionado y os pido por favor que me enseñéis los mejores juegos de rol que haya disponibles para Xbox y los que vayan a salir próximamente.

Borja (carta)

Todos hemos echado un poco de menos esos juegos de rol largos y profundos que nos dejan literal-

mente enganchados por sus cuidados argumentos y las grandes aventuras que nos hacen disfrutar de lo lindo. Sin embargo, esas ausencias van a formar parte del pasado gracias a grandes juegos como *Morrowind*, *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República*, *Piratas del Caribe*, *Sudeki*, *Deux Ex 2* o *Phantasy Star Online*. Y el año que viene disfrutaremos de joyas como *True Fantasy Live* o el ansiado *Fable*, por lo que esperamos que tú y los demás usuarios de Xbox sacien abundantemente su sed de juegos de rol.

típicos acuerdos de exclusividad que han impedido su actual lanzamiento en otras plataformas.



«APATRUAYANDO»

LOS CIELOS DE YAGER

He adquirido últimamente *Yager* y me parece bellísimo y un gran juego (tendría un 10 si no fuera por que no está traducido). No me explico como un juego así no está localizado al castellano y si al francés o al alemán. Tiene muchas líneas de diálogo que intere-

san en la historia y no vendría mal que se entendiera ya que se puede resolver por intuición, pero el riesgo a perderse en la historia o no cumplir ciertos objetivos lo hacen dificultoso. También es un juego complicado en algunas fases y quisiera que me informara si existe alguna guía o si existen trucos para este juego. Me gustaría también que me comentarais algo de un juego que ha pasado «de puntillas», *Seabla*. Para terminar, una duda existencial ¿*Mace Griffin*: *Bounty Hunter* o *Breed*?

Pedro Pérez (Correo electrónico)

Estimado amigo Pedro. Ya hemos comentado otras veces en esta sección que la traducción y doblaje de los juegos depende única y exclusivamente de la distribuidora. Quizá en este caso el alto coste de doblar o traducir el juego no resultaba rentable por no tratarse de un título «famoso» o no pertenecer a un género mas comercial, por lo que quizá no esperaban vender lo suficiente como para amortizar esa traducción, sin poner en duda la calidad de un juego como *Yager*. *Seabla* no es que haya pasado de puntillas, es que ha pasado sin pena ni gloria por las Xbox de todo el mundo, al tratarse de un arcade de disparos (pilotando una nave anfibia) de una calidad bastante discutible. A la espera de jugar con la versión Xbox de *Breed*, *Mace Griffin* resulta un shooter realmente entretenido aunque quizá un poco repetitivo, difícil elección con la de buenos títulos que salen estas fechas. Una buena página donde buscar guías y trucos (en inglés) la tienes en www.gamefaqs.com.



CABLE AVANZADO DE MICROSOFT

Tengo un grave problema con la conexión del sonido 5.1 de *Big Ben*. Para empezar, el cable que se conecta a Xbox hay que comprarlo aparte, y eso ya empieza siendo un fastidio. Pero el problema viene cuando ya tienes el cable pero no sabes por donde conectarlo, así que si me lo podéis aclarar, os lo agradecería.

Pedro José (correo electrónico)

Como ya hemos mencionado en el título, necesitas comprar el cable avanzado de Microsoft (RGB) ya que solamente con este cable obtendrás la conexión óptica necesaria para conectar cualquier sistema de altavoces 5.1 con decodificador Dolby o DTS. Este cable se coloca en el mismo lugar que el que viene incluido con la consola.



EL FUTBOL ES ASI

Me gustaría saber si saldrá algún juego de fútbol como por ejemplo *Pro Evolution Soccer 2* en Xbox. Otra cuestión es saber cuando sale el juego de *Unreal 2* para Xbox y si tendrá muchas diferencias con respecto a *Unreal Championship*.

Si no ir demasiado lejos, tienes a *FIFA 2004* como la mejor opción para suplir la falta de *Pro Evolution Soccer*, con más equipos, ligas y equipaciones oficiales. Por otro lado, *Unreal 2* es un juego muy distinto a *Unreal Championship* ya que se centra especialmente en la experiencia para un solo jugador y presenta un argumento que te va guiando a través de distintos planetas, digamos que a lo *Halo* salvando las distancias.



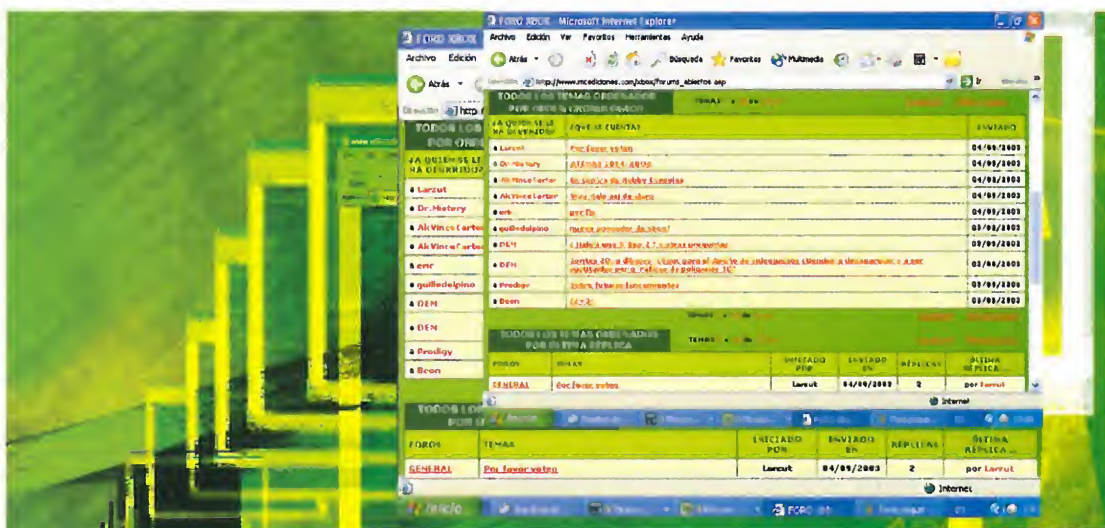
soulcalibur2-es.com



16+
TM
www.pegi.info



Domina tu arma o muere.



Desde el foro

Desde el foro de la revista esperamos que os haya dado tiempo a reunir el dinero necesario para afrontar esta temporada. Y es que joyas del calibre de *Soul Calibur 2*, *Project Gotham Racing 2* o el impresionante *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua república* están esperando a que vayáis a por ellos. De todo esto y de mucho más hablamos habitualmente en las páginas del foro, que como siempre podrás encontrar en www.revistaoficialxbox.net.

SIN TANTO bombo, pero con mucha calidad, también encontramos juegos como *Group S Challenge*, el esperado juego de conducción de Namco, o *Colin McRae 4*, sin olvidarnos del espectacular *Otagi*, diseñado especialmente para los amantes de la acción.

Eric es uno de tantos lectores y foristas que se muere de ganas por jugar con *Project Gotham Racing 2*, sobre todo por sus grandes posibilidades de juego por Internet, aunque también le apetece recorrer a todo trapo las calles y carreteras de Barcelona, ciudad que mostrará todo su esplendor junto a Florencia o Tokio entre otras. Rastan, Beon y Fornical le dan toda la razón, apuntando las numerosas opciones que incorpora el juego y que lo convierten en uno de los más completos del género.

En el foro «General», Frost busca un poco más de información sobre el tipo de juego que será *Ninja Gaiden*, el título programado por los artistas de *Team Ninja*, ya que no tiene claro si se trata de un juego más orientado a la acción o al sigilo, algo que ha quedado ya subsanado con algunas de sus respuestas. Trufaman es de los muchos que está emocionado con los lanzamientos que Xbox tiene preparados para este final de año y también para el año 2004, augurando un próximo repleto de éxitos y títulos de gran calidad. *Fable*, *Stalker*, *Fifa 2004*, *Halo2* o *Soul Calibur2* son algunos de los juegos que más llaman su atención. Moonman añade a esa lista *Dead Or Alive Online*, mientras que Duke.elx pone a *Project Gotham Racing 2*

en el primer puesto. Estaba claro que con tantas novedades este tipo de post abundaría; no hace falta navegar mucho para encontrar otro similar por parte de Ak Vince Carter, con una lista más larga si cabe que la de Trufaman, al tiempo que se pregunta cómo afrontar los gastos que conllevarán hacerse con tantas novedades.

D-X-Files comenta varias dudas en uno de sus mensajes. Este forista busca información sobre un vga-box para Xbox, comparando *Driver 3* con *True Crime* y preguntando si finalmente saldrá *Gta Vice City* para Xbox. Empezando por el final, ya podemos confirmar que tanto *GTA 3* como *GTA Vice City* saldrán para Xbox en próximas fechas, sin confirmar aún las novedades que incorporarán estas versiones.

En el foro «Hardware», Frost no acaba de estar convencido de la mejora que supone usar el Controller S, por lo que pide consejo a los usuarios de Xbox que ya tengan este mando para que comenten sus impresiones. Solrak prefiere usar el mando más pequeño pero hay otros jugadores como Fornical que está muy contentos usando la pareja de mandos normales que tiene para su consola.

Rodney JC cambia totalmente el tercio hacia un juego que ya va por su quinta entrega. *Tony Hawks Underground* se reinventa asimismo en una versión cuyas novedades (entre las que está la posibilidad de crear nuestros propios movimientos) y opciones *on line* parece que lo convertirán en otra compra obligada.

Axl se destapa con una «contra crítica» de *Brute Force*, juego que defiende con

vehemencia en el foro «Juegos» ante la decepción de algunos jugadores que quizás esperaban prematuramente al sucesor de *Halo*. Rastan y Fornical también están contentos con el juego, pero todos tendremos que esperar a que *Halo 2* se convierta en el sucesor real del primero. Halocell es de los que miran al futuro comentando las buenas vibraciones que presenta un título como *Far Cry*, un shooter que junto a *Doom3* y *Half Life2* va a dejar el catálogo de Xbox con los mejores representantes del género en cualquier consola.

En el foro «Hardware» podemos ver una nueva consulta sobre altavoces por parte de Gerard. Más bien es una recomendación ya que, tras escuchar como suena *Halo* en 5.1, ya no puede jugar sin enchufar los altavoces. Gerard le recomienda a todo el mundo estos altavoces y recuerda a los demás foristas que la misma marca acaba de lanzar un modelo que incorpora DTS, Dolby Digital y Pro Logic2 sin apenas variar el precio sobre las versiones previas.

Trucos y ayuda es lo que busca Duke.elx para completar al cien por cien el divertidísimo *Kung Fu Chaos* ya que aún le falta conseguir los trajes de todos los luchadores; afortunadamente, elco acude al rescate con la solución escrita en unas pocas líneas. Brightblade ha comenzado a jugar a *Splinter Cell* recientemente y, como viene siendo habitual, se ha perdido un poco en una de las misiones; del apuro le han sacado foristas como Fornical (muy activo últimamente) o MalkanSpa, que incluso le ha proporcionado alguna guía del juego.

¿CÓMO PARTICIPAR EN EL FORO?

» NADA MÁS SENCILLO: simplemente accede a la página web de nuestra revista en www.revistaoficialxbox.net, y a continuación pulsa sobre el botón «Foro de discusiones». Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías (General, Juegos, Trucos y Hardware).

Sin embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavía, tienes que pinchar sobre la opción para darte de «alta en el foro», y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña.

Una vez hecho esto lo que queda es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes.





Un tramo del rally de Japón.



15 gotas de agua de un total de 2 millones que salpican las ruedas de un Puma Rallye Car derrapando a 120 km/h.

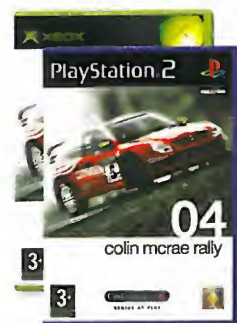


PlayStation 2

“¡Vuelve la bestia!” Revista Oficial PS2.

“El mejor simulador de rallies de la historia.” Play2Manía

“McRae jamás había tenido mejor aspecto.” Revista Oficial Xbox



04

colin mcræ rally


El nivel de detalle es escalofriante. Sobrecogedor.

Superjuegos: **96%**
Revista Oficial PlayStation 2: **96%**
PlayObsession: **92%**
Meristation: **9/10**

www.codemasters.com

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

signature device are registered trademarks of Colin McRae used under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company.
license from Microsoft.
Producto Oficial Licenciado, Ford Motor Company.



Pocas cosas pueden ser tan divertidas como este *shooter* basado en escuadrones, cuyo aspecto es alucinante.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: UBI SOFT

DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

LANZAMIENTO NOVIEMBRE 2003

JUGADOR: 1-2, 1-6 CON XBOX LIVE

WEB: WWW.UBISOFT.CO.UK

Con la sola excepción del Jefe Maestro, resulta difícil imaginar un hombre más importante para los poseedores de Xbox que Tom Clancy. Los dos juegos para Xbox a los que ha dado nombre hasta ahora - *Splinter Cell* y *Ghost Recon* - han vendido trececientos millones de copias. Ambos han ensanchado los límites técnicos: gráficamente en el caso de *Splinter Cell*, que disponía de contenidos descargables para arrancar, y en el caso de *Ghost Recon* con uno de los mejores modos multijuego *on line*. Pero lo más importante de todo es que ambos resultaban más divertidos que disponer

de un asiento en la primera fila del concurso Miss Topless.

Así que resulta más que probable que comprendáis nuestra excitación por la posibilidad de efectuar una toma de contacto exclusiva de *Tom Clancy's Rainbow Six 3*. Sobre PC, la serie *Rainbow Six* fue la primera en ostentar la ahora legendaria etiqueta Clancy, y se la venera por su combate realista basado en escuadrones. Estuvo protagonizada por Team Rainbow, un escuadrón de élite destinado a operativos especiales, que se ocupaba de los terroristas dentro de entornos limitados. Sin embargo, la estrategia utilizada por los Ghosts en *Ghost Recon* era más propia de tácticas militares de largo alcance.

Ahora existen muchas más diferencias que nunca entre ambas franquicias: mientras que *Ghost Recon* era una aportación bastante directa de la versión para PC, *Rainbow Six 3* ha sido reconstruido casi por completo. Y tú tan sólo te encargarás de un operativo -Ding Chavez- en vez de irte intercambiando con los miembros del escuadrón, si bien estarás acompañado por otros tres operativos a los que podrás dar órdenes con vistas a alcanzar el objetivo de la mejor forma posi-





TÚ Y YO >>> Discutir a viva voz nunca fue tan divertido.

APARTE de los modos estilo «Deathmatch», también puedes jugar en modo «Campaña», con uno o cuatro jugadores, a través de System Link y de Xbox Live. Mientras que cuando te hallas en modo monojugador puedes utilizar el Xbox Communicator para dar órdenes a los tipos gobernados por la inteligencia artificial, ahora puedes discutir acerca de quién va a ser el primero que se encargue de atacar la habitación llena de terroristas. La comunicación a través de la voz juega un papel más integral que en cualquier otro juego de Xbox aparecido hasta la fecha.



↑ Trabaja en equipo o hazlo tú sólo.



↑ No te quedes parado demasiado tiempo.



↑ El equipo rojo intenta un asalto por sorpresa.

ble. A juzgar por lo que hemos podido jugar, da la impresión de que este juego va a situarse entre *Ghost Recon* y *Conflict: Desert Storm*. Se trata de una situación tremendamente buena: tiene más acción que *GR* pero sigue resultando serio, y las órdenes que puedes a tus hombres son mucho más complejas (véase «Sé el jefe»). Tradicionalmente, la serie *Rainbow Six* ha implicado una lenta planificación antes de cada misión, para decidir lo que debería hacer cada equipo una vez se hallara sobre el terreno de operaciones, lo que debería llevar consigo cada persona, etc. Pero en Xbox todo goza de una mayor inmediatez: la planificación se efectúa sobre el terreno, dependiendo de la situación, cosa que te permite el cambio de objetivos de la misión. Y pese a que puedes hacerte con un Ding antes de la partida (existen unas 30 armas distintas, incluyendo todo tipo de material del mundo real que puedas imaginar), tus compañeros pueden servirte a su gusto. Se produce el mínimo de confusión para que puedas seguir adelante y llevar a cabo la tarea de hacer rodar cuantas más cabezas mejor. Hasta ahora, tan sólo se nos ha mostrado una de las misiones del Team Rainbow, un ataque sigiloso a la antigua prisión de Alcatraz, que ha sido tomada por los terroristas. Tienes que desembarazarte de ellos y liberar a los rehenes. Tan pronto como empieza el juego, existe una sensación de calidad que presagia un buen juego final. Entrando por las alcantarillas y estando rodeado por unos compañeros de equipo muy bien detallados, una rápida maniobra con la cru-



↑ Los colegas -como ya hemos decidido llamarles a estos tipos duros del Team Rainbow- se ponen en marcha para rescatar a un rehén, mientras nosotros les proporcionamos cobertura.



↑ Sorprende a un malvado distraído y se rendirá. ¡Abofetéalolo!

INFORMACIÓN ADICIONAL

>>> ALTAVOCES!

Esto ya lo hemos dicho para muchos juegos, pero el sonido de *Rainbow Six 3* resulta realmente soberbio. ¡Es realista hasta la saciedad! Nosotros saltamos de nuestro asiento en el momento en que se desencadenó una de las batallas con fusiles. También hay una música de fondo extraordinaria que encaja a la perfección con la atmósfera.

>>> XBOX LIVE

Buenas noticias para los entusiastas del juego on line: después de *Ghost Recon*, Ubi soft adora Xbox Live, y por esta razón está proporcionando a *Rainbow Six* con tanta funcionalidad on line como le resulta posible. La totalidad de la campaña estará disponible para el juego en cooperación y habrá mapas disponibles para el juego contra adversarios: ¡hasta 16 jugadores a la vez! ¡No podemos esperar!



"Estamos enamorados de Otogi. La clase y elegancia con las que ha sido concebido nos han cautivado"
MERISTATION.COM

"Uno de los mejores títulos de acción para la consola"
XBOX OFICIAL

Enfréntate a los demonios de tu propio infierno



Ganador
Mejor Innovación
Gráfica del Año
EDGE 2003 GAME AWARDS



Ganador
Mejor Innovación
Sonora del Año
EDGE 2003 GAME AWARDS

SOLO EN
XBOX

Otogi
Myth of Demons

御伽



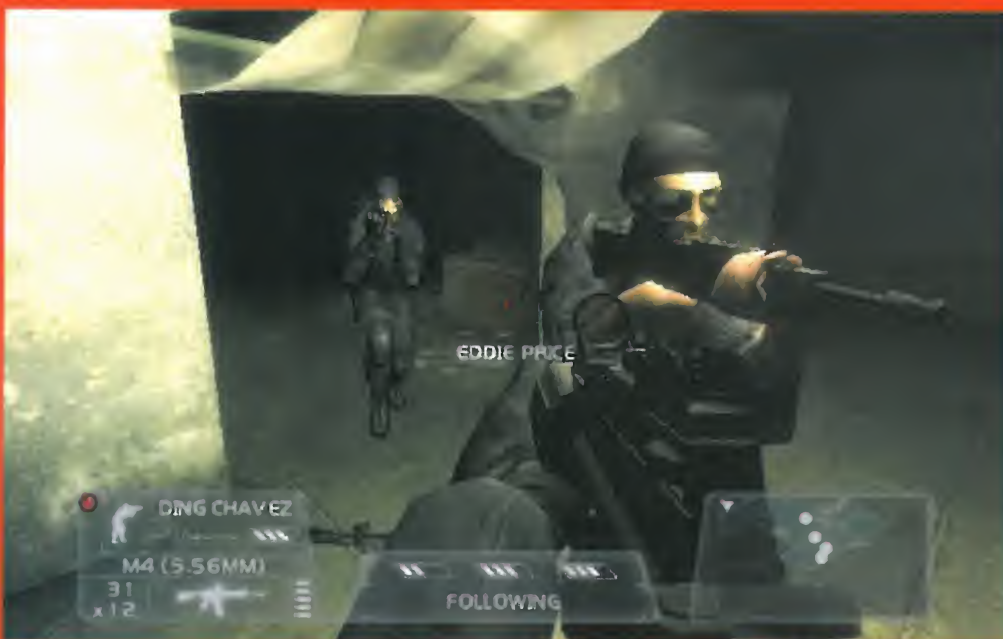
12+



FROM SOFTWARE

SEGA AKKlaim

SEGA IS A REGISTERED TRADEMARK. OTOGI IS EITHER A REGISTERED TRADEMARK OR A TRADEMARK OF FromSoftware, Inc. 2002, 2001 FromSoftware, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. MICROSOFT, XBOX, THE XBOX LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES. EDGE IS THE REGISTERED TRADEMARK OF EDGE INTERACTIVE MEDIA. USED UNDER LICENCE.



↑ Las cortinas penden de forma realista sobre este equipo súper detallado.

Unos gráficos impresionantes, unos efectos sonoros excelentes y una inteligencia artificial superlativa

INFORMACIÓN ADICIONAL

» No se si te lo imaginas, pero cuando eres un integrante del Team Rainbow no todo es matar, matar y matar. Si de repente detectas a un guardia y éste se da cuenta de que es hombre muerto, puede que lance su arma y se rinda. Luego le puedes abofetear, salvando así una vida preciosa.

» La cámara de control revela visión nocturna y gafas térmicas fácilmente accesibles, algunas armas bastante gordotas y unos gráficos esplendorosos. Los efectos extraordinarios están presentes por todas partes: una cañería agujereada desprende una especie de nube de vapor que distorsiona las imágenes, unos potentes chorros de luz resplandecen de forma inesperada y muy realista, y la estructura del edificio reacciona como hubieras podido imaginar que lo haría cuando tus hombres pasan por debajo de ella. Existe todo un cúmulo de razones que abogan para que esperes con impaciencia *Rainbow Six 3*, al que todavía le queda mucho tiempo

de desarrollo. Incluso en la fase actual, la inteligencia artificial del enemigo resulta más sofisticada que la de muchos juegos terminados; nosotros observamos a un enemigo que, aún sabiendo que se hallaba inmóvil detrás de una esquina, se esforzaba por continuar la lucha otro día. La inteligencia artificial de los aliados no resulta menos impresionante, con tus tres compañeros que constantemente cambian de posición para cubrir zonas de peligro en potencia. Por supuesto, incluso eliminaron a un malvado que se había situado furtivamente detrás de nosotros en varias ocasiones. Unos gráficos de campanillas, algunos efectos sonoros excelentes y una intelligen- »

ENVÍA A LOS MUCHACHOS»

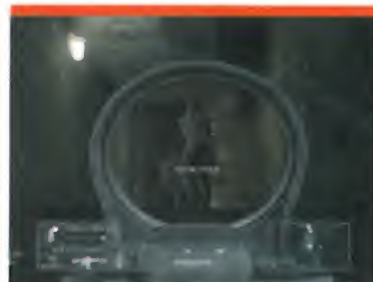
» En *Ghost Recon*, el empleo de las habilidades de tu equipo constituye una necesidad. He aquí el tipo de cosas que pueden hacer.



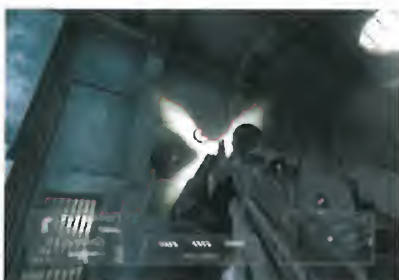
» «¿Qué hay detrás de la puerta?», piensa Ding. «Dejaré que los compañeros efectúen la comprobación.»



» Elige una opción dentro de la rueda de opciones y los tipos de prestarán toda la atención que mereces...



» ... revolviéndolo todo y matando a todo bicho viviente presente en la maldita habitación.



↑ ¿No encuentras a quién matar...?



↑ ... Pues no seas tonto y aproxímate más.



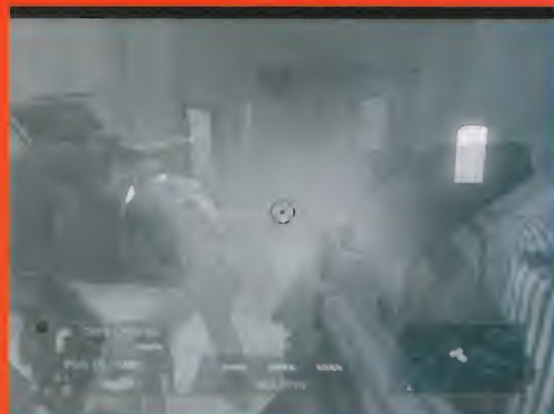
↑ A medida que vas entrando en esta habitación, surge una música de ópera, los pelos se te ponen de punta y... Pues nada, no queremos estropear la fiesta.

¿NO HAS OÍDO hablar nunca de una Flashbang? Se trata de una granada no letal que crea un fogonazo de luz, tan intenso que deja marcada a fuego la imagen en tu retina. Los enemigos temporalmente ciegos constituyen un blanco magnífico para matarlos. O incapacitarlos, si te sientes generoso. En nuestro caso los matamos ya que uno nunca puede estar seguro de las cosas.

El efecto de una Flashbang sobre tu propio personaje se esconde de una forma brillante. A medida que desaparece, tu visión queda «congelada» durante unos segundos, pero puedes seguir moviéndote. A medida que desaparece, la imagen congelada se esfuma, pero sigues hallándote confuso acerca de lo que ves realmente. Y todo esto está acompañado por un grito tremendamente agudo, que resulta especialmente extraordinario si se dispone de una configuración de audio más o menos potable.



↑ ¡Bang! «¡Idiota! Te dije que la echaras a través de la puerta!». Mientras la Flashbang desaparece, la imagen queda impresa a fuego sobre la pantalla...



↑ ... y se desvanece lentamente, mientras reaparece gradualmente lo que realmente estabas mirando. Confuso, pero parece original.

En Xbox todo goza de una mayor inmediatez: la planificación se efectúa sobre el terreno, dependiendo de la situación, cosa que permite el cambio de objetivos de la misión



↑ Fíjate bien en el entorno; los explosivos pueden dejar fuera de combate a varios tipos malvados.



↑ La visión térmica resulta tan útil aquí como lo era en *Splinter Cell*, pero su aspecto incluso es mejor.



↑ ¡Fíjate! Te está mirando, esperando a que le des instrucciones. Te respeta. Eres el líder.



↑ No son granadas precisamente sigilosas.

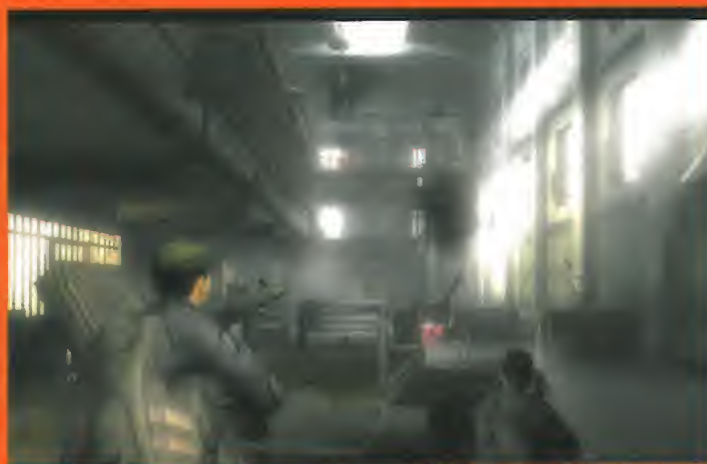
» cia artificial superlativa contribuyen a la atmósfera que se respira en Alcatraz resulte claustrofóbica en grado sumo. Además, existen algunos enfrentamientos a tiros que los entusiastas de la película de 1996, llamada *La Roca*, sin duda reconocerán. (Mike Grasso, un consejero técnico de dicho filme, tiene asignado un papel muy parecido en este juego). Pero existe una nueva característica extraordinaria que vale la pena que mencionemos ya que te hace sentir como si estuvieras allí. Utilizando el *Xbox Communicator*, puedes indicarles de viva voz a tus compañeros de equipo que efectúen alguna de las acciones descritas en el menú de acción. El hecho de »

OPCIONES PARA XBOX LINE» Saca el máximo provecho de este título en su vertiente *on line*.

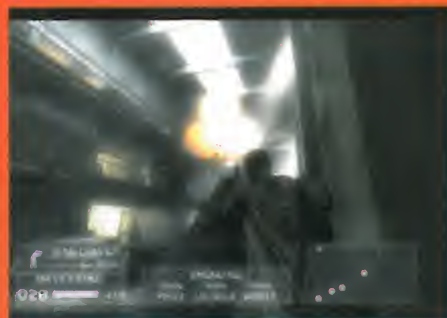
SEGÚN EL PRODUCTOR Chaddi Lebbod, existen planes importantes para que haya contenidos descargables. Un poco después de su lanzamiento en noviembre, aparecerán cuatro mapas nuevos, con un pequeño equipo de programadores dispuesto a proporcionar actualizaciones más adelante.



↑ «Esto de la izquierda es mi equipo, listo para reaccionar ante mis órdenes. Desde esta posición seguro que los voy a destrozar. ¡Por que puedo!»



↑ Tal como ocurría en la primera misión de Splinter Cell, el nivel de apertura constituye un verdadero alarde de gráficos.



↑ Tu punto de mira cambia de tamaño cuando te mueves.



↑ Los rifles de francotirador constituyen una necesidad en algunos niveles.



↑ Todos los personajes proyectan sombras reales.

SÉ EL JEFE» Dar órdenes es sencillo

DAR ÓRDENES a los compañeros resulta increíblemente sencillo. Pulsando el botón «A», aparece un conjunto de instrucciones, sensibles al contexto, que puedes transmitir a tus hombres. Si miras desde una cierta distancia, las instrucciones podrían indicar al equipo que se trasladara a un punto determinado, mientras que si te hallas en una puerta, dispondrás de una gran variedad de mandatos relacionados con la puerta.

De una forma muy inteligente, puedes utilizar el código Zulu, que no es otra cosa que una señal para que el equipo actúe de acuerdo con lo que señala el código. De esta forma, puedes configurar un mandato para que tus hombres ataquen una habitación, para luego pasar a coordinar tu propio ataque desde otro punto. La pulsación del botón negro activa el mandato que has creado. Y todo esto resulta bastante satisfactorio cuando uno se ve obligado a planificar...



↑ Da la orden y los chicos lo harán.

» gritarles «Open and Clear» y ver como a continuación cumplen tu orden, podemos asegurarte que constituye una experiencia inolvidable.

Por el tiempo invertido jugando con este juego, podemos decir que ha dado en el blanco de nuestras listas de más deseados. Nos despellejaremos los ojos -aparentemente, esto contribuye a detectar las cosas con mayor nitidez- para conseguir mantenerte informado a lo largo de los meses que se avecinan. ¿Os fijáis en lo mucho que nos preocupamos de vosotros? ¡Hasta nos despellejamos los ojos!

Por cierto, una última cosa: en el próximo número dispondremos de una demo jugable, asombrosa, para que podáis comprobar de primera mano las virtudes de este fascinante juego.



↑ Mejor repítelo varias veces para estar completamente seguro.



↑ Así es la visión nocturna ¡El equipo tiene todos los ángulos cubiertos!



NBA JAM
TRAINING CAMP

DAY

54



UNOS NACEN, OTROS SE HACEN.

THE NBA AND INDIVIDUAL NBA MEMBER: STEVE NASH PARTICIPATED IN ONE OF THE PROMOTIONS. ALL PARTICIPANTS, COMPETITORS, SPECTATORS AND OTHERS ARE SUBJECT TO THE RULES OF THE NBA. THE NBA AND INDIVIDUAL NBA MEMBER: STEVE NASH PARTICIPATED IN ONE OF THE PROMOTIONS. ALL PARTICIPANTS, COMPETITORS, SPECTATORS AND OTHERS ARE SUBJECT TO THE RULES OF THE NBA.



24 Octubre '03

XBOX

THE NBA AND THE XBOX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THE NBA AND THE XBOX CORPORATION. © 2003 NBA AND XBOX. ALL RIGHTS RESERVED.

Acclaim

www.acclaim.es

3+

www.dcc.es



↑ Todos los fichajes estarán actualizados. Seguro que EA sabía antes que nadie en qué equipo jugaría Beckham la próxima temporada.

FIFA FOOTBALL 2004

Nos infiltramos en los vestuarios de EA para descubrir en exclusiva qué nuevas tácticas y estrategias se incluirán en el mejor juego de fútbol para Xbox

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **EA CANADA**
DISTRIBUIDOR: **EA**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2003**
JUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.EASPORTS.COM**

HUBO UN TIEMPO en el que el término «franquicia» se refería tan solo a una cadena de restaurantes de comida rápida. Pero a medida que la jerga de marketing se mezcló con la de los videojuegos, la palabra en cuestión empezó a atribuirse a los títulos veteranos que año tras año pueblan las estanterías de todos los comercios. Con el futuro lanzamiento de *FIFA*

Football 2004, la franquicia de las franquicias cumplirá diez años en el negocio, en una historia que ha tenido sus más y sus menos.

Los tiempos oscuros llegaron cuando los usuarios empezaron a ver la serie de forma cínica ya que, por aquellos tiempos, el estilo parecía dominar por encima de la sustancia. No tenía mucho sentido tener a Robbie Williams cantando en la intro o el último peinado de Beckham si podías coger el balón con un defensa y correr por todo el campo para terminar marcando gol. Eso no era fútbol. Te acercabas a la meta desde cierto ángulo y casi siempre anotabas un tanto. Los pies parecían estar envueltos de pegamento ya que el balón se pegaba a ellos de manera increíble. El realismo quedaba fuera; el contenido de la licencia entraba en el juego. Y aunque la máquina de marketing aseguraba un éxito comercial enorme, muchos críticos estaban de acuerdo en que la jugabilidad



↑ ¿Qué peinados llevará Beckham?

era más débil que una pluma en medio de un tornado de esos históricos.

Pero entonces llegó *FIFA 2003* y todos los críticos tuvieron que callar ya que el barco de EA había cambiado de rumbo y había apostado claramente por la calidad. En términos de fútbol y Xbox, no hay nada mejor. Así pues, cuando EA nos invitó a ver en exclusiva la secuela de aquel título, subimos *ipso facto* al avión y nos dirigimos sin pensarlo hacia Vancouver para comprobar si se repetiría el éxito de la temporada pasada o se volvería a las malas costumbres de antaño.

El campus de EA en Vancouver tiene todo lo que imaginas que debe tener el campus del mayor distribuidor de videojuegos del mundo. Mucha seguridad, una tienda de *merchandising* y un auditorio dispuesto de la última tecnología para mostrar los nuevos productos a la prensa. También hay, como era de esperar, una pista de ba- ➤

INFORMACIÓN ADICIONAL

EN DIRECTO

Cuando anotes un tanto espectacular o hagas una buena jugada defensiva, no sólo podrás ver la repetición si no que la jugada se analizará y se retransmitirá tal cual lo verías en televisión.

INFORMACIÓN ADICIONAL

BECKHAM

En el primer partido que jugamos escogimos al Real Madrid y al Manchester Utd para ver cómo se desenvuelve Beckham en su nuevo equipo contra sus antiguos compañeros. No tenía mal aspecto con camiseta blanca y el número 23 en la espalda, pero uno de nuestros redactores (cu- lé de toda la vida) intentó jugar duro y fue a por Beckham nada más empezar el partido, para ver si podía enviarlo directo al hospital.

ACTOS DE DIOS?

¿De qué va este modo de juego? ¿Qué es esto? «Actos de Dios» se refiere a todos los aspectos que tendrán lugar a lo largo de tu carrera, como lesiones de jugadores, propuestas de fichajes, etc. y de cómo afrontarás cada nueva situación. Cualquier cosa que hagas tendrá sus consecuencias en el futuro.



↑ Se ha modificado el sistema de corners para que no sea tan estático. Cuando el balón entre en el área empiezan los empujones.



↑ Las animaciones son mucho más naturales en 2004.



↑ Un pequeño empujón no hace daño a nadie, ¿verdad?

HECHO A BASE DE MALLAS»» Lo que la verdad esconde.

MOLDEADO Como puedes ver, bajo las texturas se esconden un montón de mallas. Las flechas rojas y azules indican la altura y la dirección.



ANIMACIÓN Momento para incluir un poco de piel al modelo. Después se examinan sus movimientos en el editor conocido con el nombre de Animal.



¡EN EL JUEGO! Y antes de que te des cuenta, los jugadores ya estarán preparados. Aquí se pondrá a prueba todos los elementos que los conforman.





⬆ Echa un vistazo a la acción alrededor del balón: jugadores marcados, medios a punto de correr... ¡Es como un partido de verdad!



⬆ Decisiones, decisiones... ¿Pasar el balón o correr hacia la gloria?



⬆ ¡Parece un campo de entrenamiento en medio de la Gran Manzana!

» loncesto. Aunque lo que más nos sorprendió fue ver el campo de fútbol adyacente a las oficinas. EA no tiene sólo una liga de fútbol, tiene dos que compiten por la gloria de las oficinas. Como país quizá prefieran perseguir un disco en una pista de hielo, pero como compañía, EA parece mucho más interesada en lanzar balones a 30 yardas.

EA admite claramente que el realismo de títulos anteriores es el producto de equipos de desarrollo que no eran capaces de trasladar la pasión por el deporte en los juegos. Rory Armes, vicepresidente de EA Sports, nos comenta el cambio de mentalidad de la compañía. «Ahora, si se mira al equipo de desarrollo se puede ver que hemos traído a gente que conoce el deporte y que han crecido con él.

¿Cuál es el resultado de esta nueva mentalidad? Más acción sin el balón, más características individuales para cada jugador, nuevos mo-

dos de juego para aumentar la profundidad y, lo más importante, más realismo. A nosotros nos parece bien. Danny Isaac, productor de la línea, hace un resumen con las siguientes palabras: «En 2003 nos centramos con el jugador que lleva la pelota y en el movimiento del balón. En 2004 se trata del juego en equipo y en el hecho de que no necesariamente debes tener el balón en los pies para tomar decisiones.»

El control sin el balón es la característica que hace latir el corazón del próximo FIFA, con varios miembros del equipo de desarrollo observando cómo en un partido de 90 minutos un jugador estrella es capaz de llegar al balón desde cualquier posición en tiempos récord. Y, siguiendo la norma de que «tiene que parecer real», EA se ha concentrado en mantener la fluidez en la acción que se desarrolla alrededor del jugador en posesión, en lugar de centrarse sólo en el personaje que lleva el balón.

Los cambios realizados para incorporar este nuevo estilo de jugabilidad son muchos. Uno de los más significativos es el modo «Receptor Remoto» (véase el cuadro *Balones Largos*). Aunque suene a estrategia utilizada en los juegos de NFL, esta característica permite llevar a cabo pases largos a cualquiera de tres jugadores con un solo botón. Cuando lo probamos en el modo para un solo jugador funcionó de maravilla, pero debido a que el punto de vista cambia cuando se entra en este modo, nos cuesta imaginar cómo será el desarrollo de un partido en el modo para dos jugadores. La cosa puede acabar mal entre tu compañero de juego y tú...

Pero el juego duro no solo queda reservado para el modo de dos jugadores. En la versión de este año, los codos también formarán parte del juego y todo se ha vuelto mucho más físico que en anteriores versiones. Cuando estés a punto de lanzar un corner, la acción se

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» A CANTAR...

En esta nueva versión se han incluido más de 300 cánticos diferentes y una lista interminable de campos oficiales. Dentro de unos años hasta es posible que veamos cómo el público lanza monedas y botellas a la zona de juego.



↑ ¿Has visto esas texturas? ¿Y los colores? ¿Y los gráficos en alta resolución? Espectacular, sí señor...



↑ Los aficionados se vuelven locos en los partidos.



↑ El modo «Rival» te permite jugar derbis locales.

JUGADA MAESTRA

EA ha modificado el sistema de tiro de corner. Si lo dominas, serás el vencedor.

1. A MI CABEZA!



↑ Al igual que con el modo de «Receptor Remoto», podrás dirigir el esférico con más precisión pulsando el botón que corresponde al jugador que hayas elegido.

2. CREAR ESPACIO



↑ Mueve con fuerza la palanca analógica derecha para empujar al defensa antes de chutar. Aunque ten cuidado con el árbitro, no vaya a ser que te expulse.

INFORMACIÓN ADICIONAL

COMENTARIOS

Como es de esperar, todos los comentarios del juego estarán debidamente traducidos y doblados al castellano. Todavía no sabemos a ciencia cierta quién se ocupará en esta ocasión de retransmitir virtualmente los partidos de FIFA 2004, pero tan pronto como lo sepamos, os lo contaremos.

centrará en lo que sucede dentro del área en lugar del jugador que está a punto de chutar en la esquina. Puedes utilizar la palanca derecha para observar si hay algún agujero por el que meter el balón o también para apartar a los jugadores que molestan tu ángulo de visión.

«Los consumidores dijeron que el sistema de corner del año pasado era un tanto estático», comenta Isaac, «así que pensamos, ¿por qué no meterse en medio de la acción para que puedas acercarte y empujar a codazos a los rivales y crear un poco de espacio?» Por eso, ahora podrás dar un empujón al contrario para crear espacio o simplemente quedarte allí y esperar a que tu altura y peso hagan el trabajo. La clave de este aspecto es que deberás tener cierta habilidad para terminar el trabajo y la acción no se hará repetitiva.

Jugamos con una versión no terminada de este sistema y la verdad es que añadía mucha más competición en los tradicionalmente somniferos

corners. Para mantener la emoción en las jugadas a balón parado hay que crear movimiento en el campo y, por eso, se está utilizando una estrategia similar en los lanzamientos libres: los jugadores se moverán para que dispongas de más opciones de lanzamiento y no tengas que limitarte a un disparo corto o a lanzar el esférico dentro del área de la portería.

Pero no siempre el juego sin balón debe consistir en una estrategia de ataque. Uno de los aspectos que más nos encandilaron de todas las novedades que se están añadiendo a la nueva versión de FIFA fue, sin duda, el nuevo sistema de defensa. Ahora, cuando veas a un jugador contrario que va directo hacia tu portería para anotar un tanto, podrás retroceder y llamar a un compañero controlado por la máquina para que intente interceptar al rival. Es muy fácil de llevar a cabo y funciona de maravilla ya que devuelves la ventaja al equipo que defiende.

Aparte de todos los elementos que conforman la nueva jugabilidad, también hay una miríada de nuevas opciones de juego que mantendrán a FIFA corriendo como el más veloz de los potros. En el modo «Carrera», podrás meterte en la piel del entrenador y hacer de todo, desde controlar el presupuesto del equipo hasta entrenar a los jugadores para que cumplan con su objetivo. Bill Harrison, productor de todos los productos de fútbol de EA, nos lo explica: «Hay tres componentes en el modo «Carrera»: Prestigio, Entrenamiento/Transferencias y Actos de Dios. En Prestigio debes completar una serie de objetivos y, cuantos más completes, más prestigio obtendrás. Es un elemento muy importante del modo «Carrera» ya que con el prestigio podrás atraer a nuevos y mejores jugadores al mercado de transferencia y éstos entrenarán más fuerte cuando estén en tu equipo. No se trata sólo de una temporada; es una temporada tras otra tras otra. Si consigues

FUSIÓN DE FÚTBOL

Conviértete en el jugador/entrenador definitivo.

«TOTAL CLUB MANAGER es el producto hermano de FIFA y el modo «Fusión de Fútbol» de FIFA consiste en éstos dos títulos trabajando codo con codo», comenta Bill Harrison. «Este modo consiste en el intercambio de información entre los dos juegos, es decir, puedes empezar un club en TCM, llevarlo hasta cierto punto y después jugar con él en FIFA.»



Bill Harrison, productor de todos los productos de fútbol de EA y un señor la mar de simpático.



Total Club Manager 2004: tiene todo lo bueno de Championship Manager pero...



...con la diferencia de que después de administrar a tu equipo puedes jugar con él en FIFA 2004.

INFORMACIÓN ADICIONAL

CIFRAS

Hay 17 ligas, 350 equipos y 10.000 jugadores en FIFA 2004. Además de las ligas inferiores de toda Europa, en esta nueva versión también se incluirán las ligas de Holanda y Portugal.

» todos los objetivos como entrenador, tu prestigio aumentará y recibirás ofertas de otros clubs para trabajar para ellos.»

Por primera vez, el nuevo FIFA también incluirá un gran número de divisiones inferiores, con lo cual quizá tengamos la oportunidad de jugar con algún equipo de nuestra ciudad y no tengamos que recurrir a los equipos grandes de siempre. Le preguntamos a Isaac por qué han tardado tanto en incluir equipos inferiores.

«Hace tiempo que queríamos incluir el resto de divisiones, pero debido al *modus operandi* de EA, teníamos que esperar hasta que tuviéramos todas las licencias. No queríamos incluir equipos



↑ ¡Así es como se juega! Hazte con el balón y lucha para conseguir lo que quieres.



↑ Aquí no ha pasado como en el caso Beckham. Ronaldinho juega ahora en el Barça.

Jugabilidad mejorada y nuevos modos con algunos de los mejores gráficos vistos nunca en un título de fútbol

que tuvieran los colores de las camisetas que les corresponden pero que ningún jugador fuera real. Así pues, la espera ha terminado y lo tenemos todo: los nombres reales de los jugadores, las estadísticas, los colores de los equipos y todo lo que hace falta para que todo el mundo identifique a su equipo preferido.»

Y todavía hay más. En lo que debería considerarse algo como genialidad en el marketing, EA ha creado un modo llamado «Fusión de Fútbol» (véase reuadro *Fusión de fútbol*) que promete una boda entre la simulación de administración del próximo *Total Club Manager 2004* y la acción arcade de FIFA.

Toda esta jugabilidad mejorada y los nuevos modos de juego vienen envueltos en algunos de los mejores gráficos que hayamos visto nunca en un título de fútbol. Podrás reconocer a los jugadores en todo momento y las texturas en alta resolución ofrecerán expresiones faciales de lo más detalladas. Los movimientos de los personajes son ahora mucho más naturales gracias a una nueva técnica llamada Organic Motion, con la se han podido realizar animaciones que responden a la acción inmediata en lugar de basarse en un ciclo de correr con pie izquierdo, pie derecho, pie izquierdo... Suena muy técnico, pero tiene una pinta estupenda.



↑ Una vista desde los asientos baratos. FIFA Football 2004 ofrecerá estadios de todo tipo y tamaño, incluidos los pequeños campos de las ligas inferiores.

Todo se ha vuelto mucho más *físico* que en anteriores versiones

PASES LARGOS»»

¡Corre Forrest, corre!



»» **A CAMPO ABIERTO** El modo de «Receptor Remoto» permite realizar pases largos y precisos con un simple botón. La cámara cambia el punto de vista para ofrecer un mayor ángulo de visión del campo. Todo lo que debes hacer es decidir a qué jugador le mandas el esférico según su posición en el terreno de juego. Aunque deberás actuar con celeridad, no vaya a ser que el balón no alcance su objetivo y te lo robe el equipo rival.



↑ Si no eres capaz de reconocer a este jugador, mejor dedícate al parchís.

»» No somos partidarios de criticar a la competencia, pero después de ver las versiones para PC y PS2, nos dimos cuenta de que el aspecto visual de la versión para Xbox les da mil vueltas. Los desarrolladores están de acuerdo con nosotros. Harrison dice: «normalmente, Xbox es la máquina con la que se puede programar con más facilidad. Creo que Xbox es realmente la consola de última generación; es mucho más avanzada que el resto de máquinas ya que tiene alrededor de 25 o 30 aspectos que cuando consigues juntarlos se convierten en algo mágico para los desarrolladores.» Isaac es aún más directo.

«Xbox tiene el mejor aspecto visual de todas las consolas que hay actualmente en el mercado.»

Resumiendo, FIFA 2004 no es una revolución si no más bien una progresión de 2003; algo que realmente esperábamos. Harrison puede resumir mejor lo que nos depara el nuevo FIFA: «Pensad que 2004 es como el Mercedes Benz del fútbol: un motor estupendo con todos los elementos trabajando conjuntamente de forma suave, natural y completa. Se puede apreciar la calidad y la producción desde el primer toque de balón.» Estamos deseando que empiece el partido ya.



☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.

ASEGÚRATE TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL **XBOX** EDICIÓN ESPAÑOLA ¡SUSCRÍBETE!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España.

Precio en Europa: 95,00 €.

Resto del mundo: 127,00 €.



www.revistaoficialxbox.net



OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO
(12 NÚMEROS) A LA REVISTA
OFICIAL **XBOX** EDICIÓN ESPAÑOLA

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos.....

Dirección.....

Teléfonos.....

Población.....

Provincia..... C. P.

Correo electrónico.....

FORMA DE PAGO:



Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €).
Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

- ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
- ☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)
 - ☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

- ☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

a de de 2003

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES

Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona

Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59

e-mail: suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (E.E.U.U.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.



PUNTUACIÓN

8,5-10,0

LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4

UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4

JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4

LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,5-5,0

UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5

UN JUEGO MALO, MUY MALO.



ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

VEREDICTO

POTENCIAL

¿Cómo es técnicamente el juego?
¿Aprovecha el potencial de Xbox?
¿Cómo es de impresionante?

ESTILO

¿Qué elegancia tiene el juego?
¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño?
¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN

¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida?
¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD

¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?



LO MEJOR

En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...



LO PEOR

...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN

Esta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10 // 10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos on line de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.



VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un video con imágenes del juego.



DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.

ANÁLISIS DEL MES



TIGER WOODS 2004

Este temporada no ha sido la más brillante para «el Tigre», pero sigue siendo el número uno del mundo. Salta al tee y emula sus hazañas... si puedes, claro.

062



SOUL CALIBUR II

Por fin un juego capaz de superar las cotas alcanzadas por las últimas entregas de Dead or Alive y Mortal Kombat. Los amantes de los beat'em'ups no se sentirán defraudados.

066



PRO BEACH SOCCER

La vertiente playera del fútbol gana adeptos día a día, pero lamentablemente este juego no hace justicia a la espectacularidad de este deporte.

070



PIRATAS DEL CARIBE

Aunque la conexión con la película está «cogida con alfileres», nos hayamos en cualquier caso ante un divertido juego de piratas que combina rol, acción y aventura.

072



COLIN MCRAE 04

Vuelve el campeón entre los campeones. Y la nueva entrega es tan realista que quita literalmente el hipo. Si te gustan los rallies este es sin duda el juego que estabas esperando.

044



CONFLICT DESERT STORM II

Nos hallamos ante la secuela de uno de los mejores juegos de acción bélica por equipos del mercado. Tu armamento es tan importante como tus neuronas para lograr la victoria.

050



FREEDOM FIGHTERS

Aunque este juego ha pasado relativamente desapercibido durante desarrollo lo cierto es que es un brillante shooter en tercera persona tan divertido como adictivo.

056





COLIN MCRAE RALLY 04

¡Oh! Dios Colin, no somos dignos de tu perfección

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: CODEMASTERS

DISTRIBUIDOR: PROEIN

LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2004

JUGADORES: 1-4

WEB: WWW.CODEMASTERS.COM/

COLINMCRAE04

UN ADELANTO

Un lavado de cara para el Rey de los juegos de rallies y además podrás enseñar tus tiempos *on line*.

a los de Codemasters en *CMR 3*. Las imágenes presentadas eran geniales de pies a cabeza y las nuevas características que prometían nos hacían caer la baba. Pero si algo nos hizo estremecernos realmente fueron las nuevas opciones para *Xbox Live*. Ojos como platos y un ligero mareo acompañaron a esas palabras que no paraban de resonar en nuestro interior «Live... Live... Live...». Desde luego era la puntita que le faltaba a un juego de este calibre, es la guinda de un pastel que cada año que pasa es más dulce. Desde sus comienzos, Colin McRae ha sido el niño mimado de Codemasters y su papá le cuida con esmero para que esos deseados beneficios vayan a parar directamente a las arcas, y si de paso nos divierten pues mucho mejor.

Al contrario que otras franquicias y sagas deportivas que nos ofrecen lo mismo año tras año pero con un lavado de cara -¿alguien ha dicho *Fifa?*-, *Colin McRae* ha sabido adaptarse a los nuevos tiempos en cada capítulo. Ha sabido ofrecer cosas nuevas, modificar factores que afectaban a la

NO HA PASADO ni un año desde que saliera la tercera entrega de *Colin McRae* para Xbox y ya tenemos en nuestras manos la cuarta, ¡pero si la versión de PC salió hace tres meses! ¡Eso sí que es rapidez! La inesperada presentación del juego en el E3 de este año supuso un bombazo para los más fieles seguidores del juego. Una nueva entrega en pocos meses que mejoraría absolutamente todo lo que parece ser les quedó en el tintero

1 Ford Focus

Engine
1998cc
4 cylinder
16 valve
turbo charged
310 BHP

Transmission
4wd

Weight
1210 kg

CAR SELECT - PLAYER 1

Select car with the controller you wish to use in-game



P1
car select
colin mcrae rally
00:03:00

Citroën Xsara Rally Car
Subaru Impreza WRX 44S Rally Car
Ford Focus Rally Car
Mitsubishi Lancer Evo VII Rally Car
Peugeot 206 Rally Car

2 MG ZR

Engine
1688cc
4 cylinder
16 Valve
212 BHP

Transmission
2wd (front)

Weight
952 kg

CAR SELECT - PLAYER 1

Select car with the controller you wish to use in-game



P1
car select
colin mcrae rally
00:03:00

MG ZR Super 1600 Rally Car
Citroën Saxo Kit Car
Ford Puma Super 1600 Rally Car
Fiat Punto Super 1600 Rally Car
Volkswagen Rallye Golf

↑ Tracción a las cuatro ruedas. El estándar para los pilotos de rally en la actualidad y la conducción más confortable que tendrás en el juego.

↑ Tracción a dos ruedas. Menos potentes que los anteriores, para principiantes, o gente que le guste «ir pisando huevos».

3 Peugeot 205

Engine
1775cc
16 valve
turbo charged
480 BHP

Transmission
4wd

Weight
910 kg

CAR SELECT - PLAYER 1

Select car with the controller you wish to use in-game



P1
car select
colin mcrae rally
00:03:00

Audi Sport quattro Rallye Version
Lancia 037
Peugeot 205 T16 Evo2
Ford RS 200

4 Citroën 2CV

Engine
twin engine
425cc
2 cylinder
50 BHP (25 BHP each)

Transmission
4wd

Weight
735 kg

CAR SELECT - PLAYER 1

Select car with the controller you wish to use in-game



P1
car select
colin mcrae rally
00:03:00

MCC Sebring Special
Lancia Delta Integrale
Citroën 2CV Sahara
Ford Escort RS 1600
Ford Transit Rally Van

↑ Estos son coches de rally antiguos -potentes, peligrosos e imposibles de controlar-. Fueron descartados por los muchos accidentes que provocaron.

↑ Antiguallas y curiosidades. Requieren mucho trabajo para desbloquearlos, pero es una satisfacción conducirlos. Incluso tenemos el 2CV.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» MÁS ACCIÓN

Además de la impresionante vista desde el interior del coche, el juego ofrece ahora otra vista desde el parabrisas. Es la mejor de todas las cámaras con un equilibrio perfecto entre sensación, velocidad y perspectiva.

» EN NÚMEROS

¿Quieres números? Pues te daremos números. Hay 34 superficies diferentes de conducción, 19 tipos de neumáticos y más de 20 coches en el juego. Umm... esto es lo que tenemos, a no ser que quieras que nos pongamos a contar los diferentes tipos de árboles.

» CONDUCCIÓN DIFÍCIL

El modo «Experto» es más que un incremento en la dificultad general del juego. Te verás forzado a conducir en la vista interior, con cambio de marchas manual, el daño del coche elevado al máximo y unos increíbles tiempos a batir en las etapas más difíciles.

CMR 4 se acerca más a un viaje por todo el mundo que a un campeonato de rally

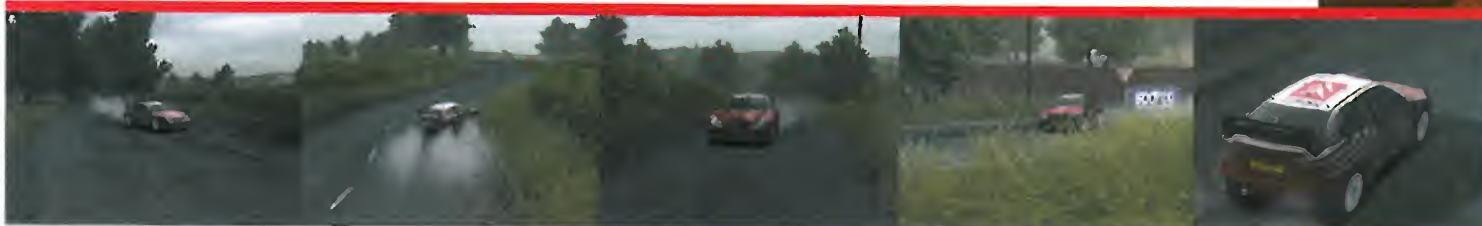
jugabilidad, probar cosas para ver si daban resultado y, sobre todo, remodelar siempre todo el aspecto gráfico para presentar siempre en pantalla lo mejor de lo mejor. En esta ocasión vamos a admitir que el salto gráfico entre la tercera y la cuarta parte no ha sido tan brutal como el salto que hubo entre la segunda y la tercera -¡qué lío!. Es lógico. Apenas tienen unos meses de diferencia entre ambos, demasiado poco como para crear un nuevo motor gráfico que siguiese la estela marcada por los anteriores títulos. Quizá por ello, olvidándose de este apartado y centrándose únicamente en el resto, Codemasters ha podido ofrecer un nuevo juego en tan poco espacio de tiempo.

Sin embargo, y a pesar de todo, Codemasters se ha esforzado al máximo en la «niña de sus ojos» y ha conseguido que CMR 4 tenga mejores gráficos que el anterior McRae. Se han pulido algunos aspectos, se han aumentado

el número de polígonos en pantalla, han embellecido los efectos de partículas y, sobretodo, han mejorado el tema de la iluminación. Éste último punto es el que realmente le dota al juego una renovada imagen, de unas diferencias, sutiles en muchas ocasiones, pero que son las suficientes como para notar de un simple vistazo el salto gráfico que hay entre ambos juegos. Los coches nunca habían estado tan bien plasmados en un videojuego. Sí, eso ya lo dijimos en el análisis de la tercera entrega, y no os queremos engañar o exagerar nuestros comentarios, pero la realidad es que es así. Quizá gracias a la leve mejora luminica, a la ausencia total de esquinas y a un detallismo más extremado ahora los coches parece que tienen más vida. El movimiento, la inercia y una gran física hacen que en ocasiones nos preguntemos si estamos realmente ante un coche virtual o simplemente una digitalización fotográfica. Además, el siste-



↑ Será un milagro si sobrevives al siguiente salto.



DUELO DE TITANES

¿QUÉ PASARÍA si Colin McRae 3 y Colin McRae 4 entablases una batalla? Pues que habría cientos de cachos de coche por todos lados, lo reconocemos, pero hemos ido un poco más allá para ser justos. Utilizamos una avanzada ciencia periodística para tomar unas capturas representativas. Estudia los modelos y haz tu apuesta.



↑ Colin McRae 3: Robusto, rápido y aerodinámico.



↑ Colin McRae 4: Derrapar es signo de fortaleza.



↑ Mira qué bonito y brillante es tu coche, ¿verdad?. Pues espera a cruzar la primera curva...



↑ Olvida esa bonita puesta de sol de ensueño, tienes justo delante una horquilla de las difíciles.



↑ Las repeticiones son magníficas y detalladas.



↑ Nunca es difícil encontrar la trazada correcta.

» ma de daños también ha sufrido un pequeño lavado de cara. Los coches no sólo tienen más partes que destrozarse sino que en esta entrega se rompen más rápido, y por lo tanto más fielmente a la realidad. Un ejemplo de ello es coger una etapa que tenga muchos saltos, ajustar la altura del coche al mínimo y saltar un par de veces; ya verás cómo queda tu precioso Xsara cuando el alerón, el capó, los cristales y un par de ruedas salten por los aires, ¡eso sí que es *tunning*!

Las etapas también son diferentes aunque siguen sin ser trazados reales. Poco importa esto cuando descubrimos lo magnífico del diseño de todas y cada una de ellas. Algunos rallies como el de España han sido mejorados enormemente aunque, en general, los trazados son un pelín más difíciles que en anteriores entregas. Gráficamente las etapas también han sufrido un ligero retoque. Gran parte de la culpa lo tiene ese pequeño aumento de polígonos en pantalla. Por ejemplo, ahora hay más árboles poligonales y en algunos tramos donde pasas por bosques sientes que es un bosque, y no un intento. En más de una ocasión nos hemos estampado contra una roca por maravillarnos con los magníficos entornos del juego, con su colorido o con su inmensidad. En algunos rallies sigue estando aquella famosa textura en 2D que simula un fondo, oculta detrás de los árboles, pero en esta ocasión, además de ser un recurso mucho menos utilizado, se ha empleado un truco para evitar que el jugador pueda verla sin más. Si por algún casual te distraes y te sa-

les de la pista lo suficiente como para llegar a ver esa textura, el juego te moverá el coche inmediatamente al centro del trazado. Este truco unido a que la textura está mucho más oculta impide este molesto efecto. Por lo demás, todo sigue igual pero mejorado: rocas, saltos, túneles, puentes, ríos, vallas y un largo etcétera embellecerán el paisaje por el que pasemos. La ausencia total de *popping* y unas texturas magníficas acompañan todo este despliegue gráfico dejándonos los ojos maravillados a cada curva. Lo que Codemasters nos propone en Colin 4 gracias a esta calidad gráfica es más un viaje por todo el mundo que un campeonato de Rally.

El «Campeonato», modo principal del juego, también ha sufrido modificaciones y todas ellas a mejor. Para empezar ahora se ha fraccionado en cuatro divisiones cada una con sus características; de esta forma, la duración del juego se ha visto multiplicada. Tenemos la *x4* que engloba a los coches con tracción a las cuatro ruedas (aquí se encuentra nuestro Colin con su Xsara), la *x2* con tracción en dos ruedas, el *Grupo B* donde compiten únicamente los potentísimos coches de los años 80 y un *Grupo Bonus* con coches míticos y/o extravagantes; en total más de 20 cochazos que se conducen de forma diferente suponiendo un reto más para el jugador. Por si esto fuera poco, por fin podremos elegir el coche con el que competir en el «Campeonato». Ya no es necesario ser siempre Colin McRae sino que podemos elegir otro coche -a nosotros, personalmente, nos encanta el Subaru Impreza- y com- »



MEJORANDO EL RALLYCAR

AHORA podrás ganar nuevos componentes y mejoras entre cada rally superando los diferentes retos del juego que pondrán tu coche al límite. Por ejemplo, para mejorar la suspensión deberás superar múltiples saltos a toda velocidad para forzar los amortiguadores al máximo.



↑ Salta como un tonto para mejorar tus resultados.



↑ Aprieta los frenos a tope para clavarte en la zona roja.



↑ Los que rodean la parrilla de salida parece que necesiten ir al lavabo.



↑ Japón es absolutamente lluvioso y está lleno de piscinas de agua.



↑ ¡Oooohhh! ¡Qué bonito!



↑ La gravilla es impresionante.

» petir contra él. Nos inclinamos ante Codemasters. Por el contrario destacamos que el juego, una vez más, no tiene la licencia oficial de la RWC así que no hay nombres de pilotos reales excepto el de Colin.

48 durísimas etapas repartidas por todo el globo nos pondrán en apuros para llegar a ser el mejor del mundo. Como decíamos antes, los trazados son más difíciles y, unido a que el coche también se rompe más fácilmente, hará que tengamos que ser unos verdaderos expertos al volante para simplemente terminar cada recorrido -sobre todo en los niveles de dificultad más avanzados y especialmente en el modo «Experto». Los rallies se dividen en seis tramos que recorreremos de dos en dos. Cada dos pruebas al garaje; a reparar y configurar el coche para la siguiente carrera. Como novedad respecto a la tercera entrega destacamos que ahora seremos nosotros quienes reparemos el coche averiado. Tendremos 60 minutos y cada parte del coche a reparar necesitará un determinado número de minutos. Así pues en cada parada debemos tomar decisiones importantísimas de cara al próximo tramo: ¿Reparo la suspensión o mejor los ejes? ¿Tengo tiempo para el turbo o lo aprovecho para arreglar la refrigeración? Claro que si conduces bien estas decisiones no serán necesarias.

Por otra parte está la puesta a punto del coche, mucho más profunda y a la vez más fácil que en el tercer Colin. Gracias a unos menús infinitamente mejorados podremos

INFORMACIÓN ADICIONAL

» 15 MINUTOS DE FAMA

Además de en el aclamado *Burnout 2*, aquí también podrás postear *on line* tus mejores tiempos gracias a *Xbox Live*. Una alternativa apetitosa una vez que el modo «Experto» haya caído a tus pies.

» CAMPANEANDO

En *Colin McRae 4* los daños de los coches son mucho más reales que en ediciones anteriores. Y no sólo eso. Una curva mal tomada a demasiada velocidad puede hacer que tu recién estrenado *Citroën Xsara* comience a dar vueltas de campana como si de una peonza se tratara. Olvidate de una reparación barata tras este suceso.



LA VUELTA AL MUNDO En unos pocos segundos.

LOS PILOTOS de rally son mucho más elitistas de lo que la gente cree. Atravesando el mundo buscando la curva definitiva «Izquierda Fácil en Dos No Cortes Rocas Fuera». Aquí te mostramos algunos de esos tramos que te harán sudar por debajo de los guantes.

INFORMACIÓN ADICIONAL**REPARACIONES IMMIT'S**

Como ya ocurría en CMR3, regresarás al taller mecánico una vez cada dos etapas, así que si destruyes el coche en la primera de ellas no te quedará mucho por hacer excepto rezar para que el coche llegue a meta. Conduce con cuidado.

RECORRIDOS PERSONALIZADOS

Ahora puedes crear tu propio rally eligiendo los recorridos que más te hayan gustado. Además también tienes unos rallies temáticos que engloban competiciones con etapas solo de asfalto, solo de grava o solo con saltos.



El rally de EE.UU. es duro y serpenteante, pero las carreteras son muy amplias.



Japón es lluvioso, húmedo y depresivo. Desafiante, también.



Suecia es el más lento y el más frustrante debido al hielo y la nieve.



Australia es rápido, pero estrecho. Aquí los árboles son mortales.



España es el mejor, básicamente porque todos sus recorridos son en asfalto.



Finalmente, el Reino Unido. Oscuro y mojado, pero con algunas etapas fantásticas.

configurar casi la totalidad del coche, desde la altura del mismo, la fuerza de la suspensión, dirección, frenos, motor, etc. Cada uno con sus diferentes niveles de potencia para que se ajuste a la perfección a los diferentes tramos del juego y a nuestra forma de conducir. Lo que más destaca es la gran variedad de neumáticos con los que cuenta el juego, cada uno para un tipo de suelo muy concreto con lo que la elección de un tipo u otro es uno de los factores más importantes. Si elegimos un neumático para *gravilla basta* y corremos en *gravilla ligera* puede que los neumáticos no aguanten lo suficiente como para llegar al final de la etapa. Esta elección es la más dura del juego y la que determinará en gran medida el ganar o perder, sobre todo cuando nos enfrentamos a tramos con cuatro o cinco tipos de suelo diferentes.

No podemos irnos sin mencionar también el sonido. Un diez para Codemasters. No sólo han recreado a la perfección el ruido y el petardeo de los diferentes motores de todos los coches que aparecen en el juego sino que la calidad conseguida es abrumadora. El chirriar de las ruedas en el asfalto o de las sacudidas en la gravilla, entre otros muchos efectos, son los mejores efectos sonoros que hemos escuchado en mucho, mucho tiempo. Quizá esto sea así porque hemos probado el juego con un

equipo 5.1, cosa que os aconsejamos fervientemente aunque sea sólo para disfrutar del sonido en el interior de la cabina. Sobrecogedor.

En cuanto al modo multijugador también se ha intentado adaptar el juego para lo tiempos que corren. Además de poder jugar el «Campeonato» con otros coleguillas, también podremos jugar en rallies sueltos, en etapas o, si lo preferimos, configurarnos nuestra propia competición a partir de las etapas de otros rallies que componen el juego. Todo muy bien organizado y gráficamente sin ninguna diferencia aparente respecto al modo de un jugador ni de calidad ni de velocidad. ¡Uy! Casi nos olvidamos del modo *Xbox Live*. Pues simplemente comentar que ha sido un acierto a medias. No podremos correr contra otros jugadores directamente sino que se ha creado un sistema de tiempos y estadísticas en la que dejar nuestras marcas para *retar* al resto del mundo. Es más bien una competición indirecta como ocurría en *Burnout 2*. Aunque bueno, mejor esto que nada, ¿no?

Da igual si tienes *CMR 3* o no porque esta cuarta entrega del Rey de los rallies es actualmente el mejor juego de rallies de la historia y un juego imprescindible para sus más fieles seguidores y los neófitos. Una vez más, Codemasters nos ha dejado boquiabiertos.

**VEREDICTO****POTENCIAL**

Todo lo bueno que tiene Xbox en su interior se exhibe en aquí. *Antialiasing*, *bump-mapping*, luz en tiempo real y suavidad 100% garantizada.

ESTILO

El mejor juego de este género de la historia sin discusiones.

ADICCIÓN

Imposible dejar de jugar una vez probado y si nos cansamos algún día siempre quedará la opción *Xbox Live*.

LONGEVIDAD

Son 6 temporadas obligatorias y varios campeonatos, además de más modos y extras.

LO MEJOR

- UNA VEZ MÁS EL CONTROL
- GRÁFICOS Y SONIDOS
- MULTIJUGADOR PERFECTO
- EXTENSO Y DESAFIANTE

LO PEOR

- LAS CARRERAS POR LIVE NO SON SIMULTÁNEAS

RESUMEN

Codemasters ha demostrado una vez más de lo que es capaz con su *Colin*. No hay mejor juego de rallies que éste.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

9,4 // 10



CONFLICT: DESERT STORM II

Sangre, arena y balas en este *shooter* que transcurre en las tierras de Iraq. Pero Saddam, igual que en la realidad, no aparece por ningún sitio...

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: PIVOTAL GAMES

EDITOR: SCI

DISTRIBUIDOR: PROEIN

LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2003

MULTIJUGADOR: 1-4

WEB: WWW.CONFLICT.COM

UELVEN, de nuevo, Foley, Bradley, Connors y Jones, demostrando una completa veteranía, ganada en gran parte, por su anterior actuación en la Guerra del Golfo, cuando Irak invadió Kuwait el 2 de agosto de 1990. La historia en esta ocasión es mucho más apasionante y el guión de juego está muy pero que muy trabajado. Nos esperan misiones muy diferentes, en las que tendremos que fugarnos, recoger materiales, utilizar armamento enemigo, unirnos a nuestras fuerzas e, incluso, reforzar a nuestros compañeros de coalición o rescatar unidades aisladas del resto del ejército. Este es

básicamente el guión principal de este fantástico videojuego en el que la acción y la planificación de nuestros pasos son vitales para la resolución de las misiones por las que pasaremos.

Comenzamos nuestra andadura en una prisión militar, en manos enemigas. Debido a un ataque aliado y a una brecha producida por éste, tendremos la ocasión de intentar la evasión, robando armamento enemigo a nuestro paso por las variadas dependencias que encontraremos. Es aquí donde veremos la primera gran diferencia con su antecesor. El movimiento en equipo es esencial. Es de vital importancia saber colocar a nuestros hombres en puntos clave, a fin de poder cubrirse y defen-

UN ADELANTO

De nuevo aparece Iraq en esta secuela del popular *shooter* estilo arcade. Pero esta vez, nadie se queda atrás.



↑ Procura tener siempre a alguien que te cubra la espalda.



↑ Has matado a su compañero y ahora tendrás que matarlo a él.



↑ Los tanques son letales; deshazte de ellos desde lejos o arrástrate por el suelo y planta C4.

» derse del fuego enemigo de forma correcta. Tanta es la importancia del equipo que no es posible dejar atrás a ninguno de los protagonistas. Son todos imprescindibles. Aunque el manejo tiene como bases fundamentales la sencillez y la simplicidad, como la primera parte, aquí el juego se complica bastante más y de-

muestra una sofisticación mayor en armas, municiones y equipo. Asimismo, ya es posible disparar en primera persona y en movimiento.

Conflict: Desert Storm II es un juego de acción en tercera persona con auténticos elementos de simulación y su progreso se sigue basando en la estrategia por misiones. »

EN EQUIPO» Con un sistema de control muy sencillo, tu equipo puede realizar múltiples tareas...

» MICK CONNORS

Destino: armas pesadas
Todas las unidades necesitan un tipo que pueda provocar destrozos a gran escala. Connor puede extender sabanas de fuego, limpiadoras, y resulta colosal a la hora de proporcionar cobertura al equipo. De hecho, es tan bueno que ya casi ha matado a todas las tropas.

» PAUL FOLEY

Destino: francotirador
Apodado señor asesino a larga distancia, Foley resulta más eficaz cuando se halla agazapado, tendido sobre su barriga, y de esta forma su papel de francotirador le mantiene fuera de peligro. Cubre las espaldas de Jones, y de Bradley, que se halla ocupado sacando la espoleta de la bomba.

» JOHN BRADLEY

Destino: jefe del escuadrón
No dispone de pericia específica, pero sabe un poco de todo y cuando es necesario también se encarga del señalizador láser. Ahora misma, su tarea consiste en extraer la espoleta de la bomba e ignorar al tanque.

» DAVID JONES

Destino: experto en demoliciones
Apodado señor «bombástico», es el tipo a utilizar cuando uno quiere meter mucho ruido o quiere provocar un cráter inmenso. El C4 y los lanzadores de cohetes constituyen su pan de cada día. La explosión que se escucha a distancia no es otra cosa que un tanque manipulado convenientemente con C4 para permitir que su colega trabaje sin impedimentos. ★



EN MISIÓN» Como siempre, los americanos necesitan nuestra ayuda. ¡Hora de hacer las maletas!

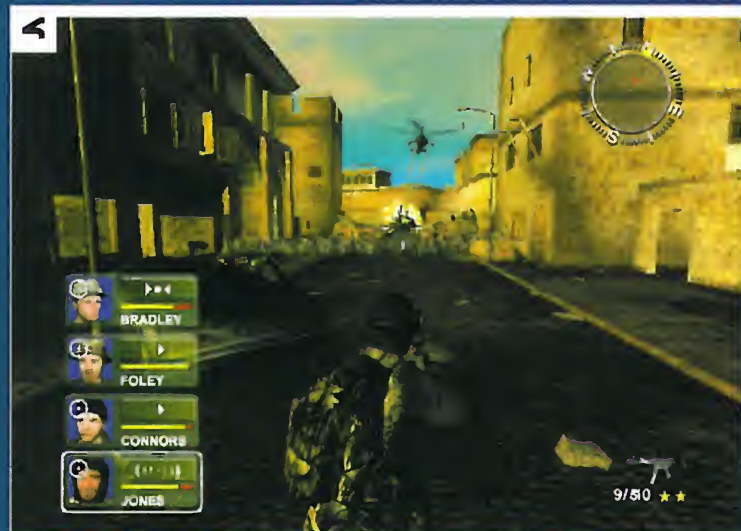
LAS MISIONES van una detrás de otra, para crear un episodio; he aquí algunas instantáneas de los primeros tres niveles...



1 **↑ CERRAR BIEN LAS PUERTAS.** Delta 2 se halla detrás de las líneas enemigas y se le debe evacuar. Rompe la muralla de la ciudad y encuentra su helicóptero destruido. Este jeep dotado con torretas resulta útil.



2 **↑ DESTROZAR LAS GRANDES PIEZAS DE ARTILLERÍA.** Subirse a la muralla resulta difícil; además, luego debes destruir las ametralladoras antiaéreas para que las bombas aliadas puedan acabar con toda la artillería pesada que hallen a su paso.



3 **↑ POLVO:** Un sargento del equipo Delta te acompaña hasta el búnker para esperar a que venga el helicóptero que procederá a la evacuación. La visibilidad juega en contra de vosotros, así que preocúpate de que tus hombres ocupen las posiciones.



4 **↑ ADIOS RUIDO DE BOMBAS:** Un helicóptero armado con cohetes y ametralladoras capta tu señal e identifica al tanque para zurrarle de lo lindo. También te hará desaparecer la barricada, para que puedas seguir avanzando.



5 **↑** Tras horas tratando de alejarte de la artillería enemiga, se agradece una pequeña recompensa.



6 **↑ La meteorología aporta la atmósfera propia de las batallas del desierto; ¡Maldita arena!**

» Además, repetimos que hace mucho hincapié en la estrategia operativa en sí misma, como las formaciones y los movimientos de pelotón. Aunque la simplicidad sigue siendo evidente y no existen engorrosos menús y largas listas de órdenes, el juego se ha complicado lo suficiente como para enganchar a aquellos enamorados de los juegos de PC de acción táctica en primera perso- »



5 **GOLPEA EL METAL:** Tras haber luchado toda la noche ya te hallas dentro de la ciudad. Una barricada y un tanque te impiden el paso; afortunadamente dispones de un apuntador láser en tu bolsillo...



6 **PAJARO DE PRESA:** Rifle en mano, Jones dará cobertura a los marines que se retiran a corta distancia, mientras el resto del equipo cubre el campo de batalla desde dentro del búnker.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» SALVA JUEGOS

Como en el primer juego, te están permitidas tres operaciones de guardar por nivel. Realmente, tan sólo son dos, ya que una operación de guardado sirve para almacenar el propio nivel, quedándose los otros dos para utilizarlos durante el juego.

» DE VUELTA

No tienes ninguna obligación de jugar en calidad de SAS; también puedes jugar en calidad de unidad de élite Delta. La única diferencia real estriba en la divertida forma de hablar, los uniformes y las medallas que te otorgan como recompensa al final de la misión.

» na. El juego se ha elaborado inteligentemente con el objetivo de que el jugador disfrute de la acción, concentrándose en lo que tiene que hacer, antes que en cómo tiene que hacerlo. El sistema de órdenes es un buen ejemplo de cómo puede funcionar algo de una forma sencilla y, a su vez, ofreciendo un amplio abanico de posibilidades operativas. Moveremos a los miembros de nuestra escuadra uno a uno, mientras que los compañeros que se van posicionando nos cubren manteniendo su campo de visión libre de nuestros enemigos. Las órdenes son asignadas a través de una serie de atajos realizados con nuestro controlador y los miembros de nuestra escuadra nos avisarán inmediatamente de lo que divisan en todo momento. Los gritos de «Infantería avistada», «Objetivo abatido», «Blindado adelante» y el terrible aviso de «Médico» son suficientes para saber la situación que mantenemos en cada momento.

ro de combate. Además, los enemigos son verdaderamente listos a la hora de esconderse o de buscar abrigo entre los resquicios más insospechados; tenemos que colocar muy bien a nuestros hombres si queremos evitar riesgos. El manejo también es sencillo a la hora de apuntar y disparar. La selección de objetivos es muy rápida y la mira de nuestra arma irá seleccionando los blancos sin tener que hacer malabarismos con los mandos del controlador. Las acciones de movimiento también se simplifican y ofrecen rapidez en la posición que elijamos de una forma intuitiva y precisa como en la primera parte.

Los escenarios están diseñados de manera excelente, la ambientación y el color es de auténtico desierto y algunos de ellos, como el rescate de los SEAL, son auténticos espectáculos visuales. Las tormentas de arena, la música y los efectos de sonido parecen transportarnos a un mundo en el que la guerra te ro-

La inteligencia artificial brilla como un faro capaz de orientar a otros desarrolladores

A su vez, la inteligencia artificial de nuestros hombres es lo suficientemente buena como para que ellos solitos eliminen tranquilamente cualquier amenaza que se mueva en su campo de visión y sea un obstáculo para la misión.

Otro de los mejores puntos que posee el juego es su enorme avance en el comportamiento de la Inteligencia Artificial de nuestros enemigos. A la hora del combate, son sensibles a los ruidos y son capaces de coordinarse perfectamente entre ellos para darnos el susto de nuestra vida (además son más hábiles para esconderse que Bin Laden). Los carros blindados, por ejemplo, buscan la mejor posición ofensiva-defensiva de tal forma que son capaces de disparar con buen ángulo y, a su vez, difíciles de atacar con nuestros anticarros, teniendo que cambiar de posición más rápido que el propio diablo, para poder impactar desde una buena posición que nos ofrezca la parte más débil del blindaje del ca-

dea y el riesgo y la emoción parecen abrazar continuamente al jugador. El ámbito gráfico está bastante más mejorado respecto a la primera entrega aunque seguimos pensando que las posibilidades de Xbox no están representadas como debieran y que se podría haber mejorado este apartado, pero que resulta válido a fin de cuentas. La banda sonora es muy apropiada, con una intensidad variable según el argumento de la escena y que va subiendo de tono con el peligro y los avatares de la acción.

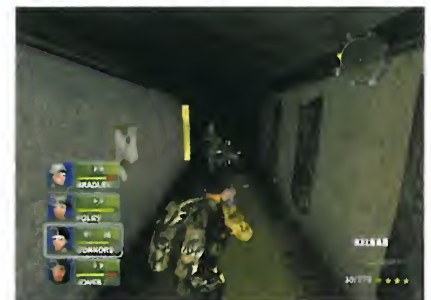
La enorme calidad de la acción sigue siendo el punto más favorable. Es intensa, dramática y se ajusta bien al estándar militar y a la realidad de la guerra moderna en el desierto. Los ataques de la infantería enemiga se realizan con orden y reacciones bastante naturales en la mayoría de las ocasiones. Los carros de combate se comportan muy bien y resulta aterrador ver girar la torreta de un tanque hacia noso- »



» Si tienes suerte, destrozar edificios te permitirá disponer de otra torreta con ametralladora!



» Los vehículos son muy importantes.



» Lo último en materia de tratar a los intrusos.



↑ Fuera quien fuera quien propusiera salir fuera a tomar el aire, merece un duro castigo.



↑ Utiliza a uno para hacerlo salir mientras los otros tres permanecen escondidos.

Un modo multijugador, cooperativo, extraordinario, te permite jugar de principio a fin con otros tres amigos

» tros, cuando el artillero nos divisa, avisando a la infantería y delatando nuestra posición. También se ha mejorado mucho la opción multijugador, en la que podremos jugar hasta cuatro jugadores a la vez. Todo un reto no exento de emoción. Hay dos clases de equipo disponibles: los Delta Force y los SAS. Sorprendentemente, la única diferencia entre equipos es el acento con el que pronuncian los comunicados. Elegir oír hablar acento americano o británico. Cuestión de gustos.

Como colofón, podemos decir que *Conflict: Desert Storm II* es un juego sorpresivo, real, intenso y lleno de acción por todos lados.

Sumerge al jugador desde el primer momento que carga el disco y le engancha por el sentir, que debido a la mezcla entre simplicidad y posibilidad, es capaz de mantenernos en vilo con todo el empeño del mundo en terminar la misión. Una vez más: si primeras partes fueron buenas, segundas son mucho mejores. Imprescindible.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» **CONFLICTO EXTREMO**
Si puedes superar el juego en modo «Hard», podrás desbloquear el modo «Extreme». Un disparo a menudo da lugar a una muerte y los paquetes de salud no están permitidos. Tan sólo para los muy osados.

» **EXTREME**
Supera el modo «Extreme» para desbloquear trampas y una escala que te permitirá convertir a tus hombres en más inteligentes, así como un selector de misiones que te permitirá saltar.

» **TESOROS REALES**
SCI ha prometido la contenidos descargables, pero los tesoros reales todavía constituyen un secreto. Esperemos que no se trate de recubrimientos; ¡queremos más misiones con las que poder jugar!

VIOLENCIA MULTIJUGADOR

¡Elige a algunos amigos y disfruta horas y más horas!

» **¡JUGAR a solas no es ni la mitad de divertido!** *C:DS II* alcanza una dimensión nueva a través del maravilloso mundo del multijuego en cooperación. Tú y otros tres amigos podéis jugar todo el juego de esta forma, pero en nuestro caso recomendamos el juego entre dos jugadores, a pantalla partida, para que la diversión sea máxima.



» **¡TODOS AL SUELO! ¡TODOS AL SUELO!** Con la mitad del equipo fuera de combate por culpa de un tanque, Ben necesita desactivar la artillería y curar a sus camaradas caídos para evitar que mueran. Teniendo en cuenta que está atacando a un tanque con una granada de mano, nos parece que no hay demasiadas esperanzas...

VEREDICTO

POTENCIAL

Perfecto regreso de un gran juego que sabe demostrar que las segundas partes a veces son mejores.

ESTILO

Se ha mejorado el comportamiento de las armas y el equipo. Una gran calidad general.

ADICCIÓN

Los enemigos cambian y son verdaderamente tenaces.

LONGEVIDAD

Cada vez que lo juguemos será diferente, por lo que pasará mucho tiempo hasta abandonarlo.



LO MEJOR

GUIÓN
INTELIGENCIA
ARTIFICIAL ENEMIGA
MULTIJUGADOR



LO PEOR

SIN XBOX LIVE
GRÁFICOS



Un juego de acción en primera persona, muy mejorado con elementos de simulación. Un juego extraordinario.

REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.5/10

... hay también miles de logos, SMS con imágenes y Melodías para escoger.

DACLOGO.com


¡Y ahora puedes dibujar tu nombre o tu propio logo!!!

Melodías para todos los móviles **Melodías polifónicas**
AHORA TIENES LO ÚLTIMO EN MELODÍAS CON **TODOS LOS VIERNES** **Novedades melodías en WAP**
UN AIRE ATREVIDO, MODERNO Y DIFERENTE

¡NUEVO! DAC & WAP

¿Se han vuelto locos en DACLOGO?
¡Logos, melodías, imágenes de sexo, juegos y
muchos más completamente GRATIS!!!
Si, lo has leído bien; todo gratis vía DAC&WAP!!!

TOP 35 España		Melodías Español		Cine / TV		TOP 35 España	
David Gámez / Bye bye	306318	Beth / Dime	306128	20 Century Fox	400121	David Gámez / Bye bye	406315
Andy & Lucas / Son de amor	306315	Alexandro Sainza / Luna	306311	El Equipo A	400122	Andy & Lucas / Son de amor	406314
Tanga Girls / Mas que nada	306309	Jessica de Palo / De vuelta y vuelta	306308	Axel F	400123	Tanga Girls / Mas que nada	406309
Las niñas / Quié	306321	Los Secretos / Dejanse	306320	Batman	400124	Las niñas / Quié	406321
Beth / Parando el tiempo	306328	Natalia Oreiro / Tu Viniendo	306327	Buffy El Vampiro Asesino	400125	Beth / Parando el tiempo	406328
Hombres G / No le escaparás	306327	La Oreja de Van Gogh / La Playa	306326	Fama	400126	Hombres G / No le escaparás	406327
Ricky Martin / Jaleo	306324	Lunapop / Vega	306324	Flashdance	400127	Ricky Martin / Jaleo	406324
El canto del loco / La madre de Jose	306325	El Canto de Cachao / Cachao	306323	Los Pájaros	400128	El Canto del loco / La madre de Jose	406325
El Remedio / Usa empujón para siempre	306324	Alejandro Sainza / El Alma al Aire	306322	El Canto Fantástico	400129	El Ramazzotti / Un empujón para	406320
Tony Santos / Actitud	306323	Rios de Gloria / Desafiamos	306321	El show de los telefeos	400130	Tony Santos / Actitud	406323
Garth Gates / Anyone of us	306324	Guano Vamp / Estalacques	306320	Sonrisas y Lágrimas 1	400131	Garth Gates / anyone of us	406319
OBK / Cuídate otra vez	306317	C. Aguilera / Pensé que me darías	306319	Sonrisas y Lágrimas 2	400132	OBK / Cuídate otra vez	406318
Melania / Si, Anjer	306316	Antonio / La Casa de Ines	306318	Expedito X	400133	Melania / Si, Anjer	406316
Becky G / Crazy in love	306314	Pedro Guerra / Ofrenda	306317	Los Pitufos	400134	Becky G / Crazy in love	406314
Antonia Orozco / El viaje	306312	18 Sintiú 96 / La Sombra del Lobo	306316	Los Pitufos 2	400135	Antonia Orozco / El viaje	406312
Junior Senior / Move your feet	306310	Lenex Al Moná / Alapado	306315	ET	400136	Junior Senior / Move your feet	406310
P. Javier Heredia / Foras en el cielo	306308	Lopez / Amor para que me recuerdes	306314	Los Escalifemas	400137	P. Javier Heredia / Foras en el cielo	406308
Sergio Dalma / Fuego en el alma	306306	Ramundo Amador / Que Maravilla	306313	Grease	400138	Sergio Dalma / Fuego en el alma	406306
Robbie Williams / Something beautiful	306304	Elifantias / Act	306312	Grease 2	400139	Robbie Williams / Something beautiful	406304
Natalia / Besa mi piel	306303	Los Cucas / Vivir es un Carnaval	306311	Indiana Jones	400140	Natalia / Besa mi piel	406303
La caja de pandora / Como un pez	306302	Son Santal / Maria de la Canela	306310	James Bond 007	400141	La caja de pandora / Como un pez	406302
Raul / As de corbateras	306301	Revolver / El Faro de Lisboa	306309	Casado y con hijos	400142	Raul / As de corbateras	406301
Melania / En el sur	306299	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306308	Miami Vice 1	400143	Melania / En el sur	406299
Melania / En el sur	306298	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306307	Monchy & Nery	400144	Melania / En el sur	406298
Simple Plan / I do anything	306297	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306306	Rocky	400145	Simple Plan / I do anything	406297
Belapop / Chicas al poder	306296	S. Alina / Ay y Memoria	306305	El séptimo de caballería	400146	Belapop / Chicas al poder	406296
Pensar / Pienso en aquella tarde	306295	Ugo / Bernat / un beso mas	306304	La Familia Adams	400147	Pensar / Pienso en aquella tarde	406295
Colplay / God put a smile upon your	306294	Gyngym / Bababababab	306303	Daves	400148	Colplay / God put a smile upon your	406294
El tiempo / Oceans ride	306293	Cuchucho / Bala (Sexy thing)	306302	Los Stravels	400149	El tiempo / Oceans ride	406293
Dave Gahan / Only strong flows	306292	El Cuchucho / Bala (Sexy thing)	306301	Urgentes	400150	Dave Gahan / Only strong flows	406292
S.P.S. / Another night	306291	R. Prohichia	306300	El Padmo	400151	S.P.S. / Another night	406291
Melania / G / On the horizon	306290	Calve Quivino / Nada de mi	306299	Madre Vice 2	400152	Melania / G / On the horizon	406290
Gora G / Bala en el ojo	306289	Pauella Rubio / Ni el verano	306298	Madre Vice 2	400153	Gora G / Bala en el ojo	406289
A Pamela / Si no se me da en el	306288	El Hombre Gancho / Gancho	306297	Madre Vice 2	400154	A Pamela / Si no se me da en el	406288
Christina Aguilera / Fighter	306287	Lopez / Biscanero / Biscanero	306296	Madre Vice 2	400155	Christina Aguilera / Fighter	406287
Axel F	306276	Coyote Das / Amaba y abajo	306295	Madre Vice 2	400156	Axel F	406276
Batman	306275	Artel Ral / Muchmo Minor	306294	Madre Vice 2	400157	Batman	406275
Fama	306274	El Secretos / Amena	306293	Madre Vice 2	400158	Fama	406274
Los Pájaros	306273	Los Secretos / Y no Aménase	306292	Madre Vice 2	400159	Los Pájaros	406273
El Canto Fantástico	306272	Gyngym Tines / Bimbocho	306291	Madre Vice 2	400160	El Canto Fantástico	406272
El show de los telefeos	306271	Pauella Rubio / Prácticamente	306290	Madre Vice 2	400161	El show de los telefeos	406271
Sonrisas y Lágrimas 1	306270	Pedro Guerra / Drian	306289	Madre Vice 2	400162	Sonrisas y Lágrimas 1	406270
Sonrisas y Lágrimas 2	306269	Vargas Bues / Chilli out	306288	Madre Vice 2	400163	Sonrisas y Lágrimas 2	406269
Expedito X	306268	La Oreja de Van Gogh / Pop	306287	Madre Vice 2	400164	Expedito X	406268
Los Pitufos 2	306267	Crabie de Palo / Templo	306286	Madre Vice 2	400165	Los Pitufos 2	406267
ET	306266	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306285	Madre Vice 2	400166	ET	406266
Los Escalifemas	306265	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306284	Madre Vice 2	400167	Los Escalifemas	406265
Grease	306264	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306283	Madre Vice 2	400168	Grease	406264
Indiana Jones	306263	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306282	Madre Vice 2	400169	Indiana Jones	406263
James Bond 007	306262	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306281	Madre Vice 2	400170	James Bond 007	406262
Casado y con hijos	306261	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306280	Madre Vice 2	400171	Casado y con hijos	406261
Miami Vice 1	306260	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306279	Madre Vice 2	400172	Miami Vice 1	406260
Monchy & Nery	306259	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306278	Madre Vice 2	400173	Monchy & Nery	406259
Rocky	306258	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306277	Madre Vice 2	400174	Rocky	406258
El séptimo de caballería	306257	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306276	Madre Vice 2	400175	El séptimo de caballería	406257
La Familia Adams	306256	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306275	Madre Vice 2	400176	La Familia Adams	406256
Daves	306255	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306274	Madre Vice 2	400177	Daves	406255
Los Stravels	306254	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306273	Madre Vice 2	400178	Los Stravels	406254
Urgentes	306253	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306272	Madre Vice 2	400179	Urgentes	406253
El Padmo	306252	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306271	Madre Vice 2	400180	El Padmo	406252
Madre Vice 2	306251	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306270	Madre Vice 2	400181	Madre Vice 2	406251
Madre Vice 2	306250	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306269	Madre Vice 2	400182	Madre Vice 2	406250
Madre Vice 2	306249	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306268	Madre Vice 2	400183	Madre Vice 2	406249
Madre Vice 2	306248	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306267	Madre Vice 2	400184	Madre Vice 2	406248
Madre Vice 2	306247	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306266	Madre Vice 2	400185	Madre Vice 2	406247
Madre Vice 2	306246	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306265	Madre Vice 2	400186	Madre Vice 2	406246
Madre Vice 2	306245	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306264	Madre Vice 2	400187	Madre Vice 2	406245
Madre Vice 2	306244	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306263	Madre Vice 2	400188	Madre Vice 2	406244
Madre Vice 2	306243	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306262	Madre Vice 2	400189	Madre Vice 2	406243
Madre Vice 2	306242	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306261	Madre Vice 2	400190	Madre Vice 2	406242
Madre Vice 2	306241	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306260	Madre Vice 2	400191	Madre Vice 2	406241
Madre Vice 2	306240	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306259	Madre Vice 2	400192	Madre Vice 2	406240
Madre Vice 2	306239	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306258	Madre Vice 2	400193	Madre Vice 2	406239
Madre Vice 2	306238	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306257	Madre Vice 2	400194	Madre Vice 2	406238
Madre Vice 2	306237	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306256	Madre Vice 2	400195	Madre Vice 2	406237
Madre Vice 2	306236	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306255	Madre Vice 2	400196	Madre Vice 2	406236
Madre Vice 2	306235	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306254	Madre Vice 2	400197	Madre Vice 2	406235
Madre Vice 2	306234	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306253	Madre Vice 2	400198	Madre Vice 2	406234
Madre Vice 2	306233	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306252	Madre Vice 2	400199	Madre Vice 2	406233
Madre Vice 2	306232	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306251	Madre Vice 2	400200	Madre Vice 2	406232
Madre Vice 2	306231	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306250	Madre Vice 2	400201	Madre Vice 2	406231
Madre Vice 2	306230	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306249	Madre Vice 2	400202	Madre Vice 2	406230
Madre Vice 2	306229	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306248	Madre Vice 2	400203	Madre Vice 2	406229
Madre Vice 2	306228	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306247	Madre Vice 2	400204	Madre Vice 2	406228
Madre Vice 2	306227	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306246	Madre Vice 2	400205	Madre Vice 2	406227
Madre Vice 2	306226	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306245	Madre Vice 2	400206	Madre Vice 2	406226
Madre Vice 2	306225	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306244	Madre Vice 2	400207	Madre Vice 2	406225
Madre Vice 2	306224	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306243	Madre Vice 2	400208	Madre Vice 2	406224
Madre Vice 2	306223	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306242	Madre Vice 2	400209	Madre Vice 2	406223
Madre Vice 2	306222	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306241	Madre Vice 2	400210	Madre Vice 2	406222
Madre Vice 2	306221	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306240	Madre Vice 2	400211	Madre Vice 2	406221
Madre Vice 2	306220	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306239	Madre Vice 2	400212	Madre Vice 2	406220
Madre Vice 2	306219	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306238	Madre Vice 2	400213	Madre Vice 2	406219
Madre Vice 2	306218	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306237	Madre Vice 2	400214	Madre Vice 2	406218
Madre Vice 2	306217	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306236	Madre Vice 2	400215	Madre Vice 2	406217
Madre Vice 2	306216	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306235	Madre Vice 2	400216	Madre Vice 2	406216
Madre Vice 2	306215	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306234	Madre Vice 2	400217	Madre Vice 2	406215
Madre Vice 2	306214	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306233	Madre Vice 2	400218	Madre Vice 2	406214
Madre Vice 2	306213	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306232	Madre Vice 2	400219	Madre Vice 2	406213
Madre Vice 2	306212	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306231	Madre Vice 2	400220	Madre Vice 2	406212
Madre Vice 2	306211	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306230	Madre Vice 2	400221	Madre Vice 2	406211
Madre Vice 2	306210	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306229	Madre Vice 2	400222	Madre Vice 2	406210
Madre Vice 2	306209	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306228	Madre Vice 2	400223	Madre Vice 2	406209
Madre Vice 2	306208	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306227	Madre Vice 2	400224	Madre Vice 2	406208
Madre Vice 2	306207	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306226	Madre Vice 2	400225	Madre Vice 2	406207
Madre Vice 2	306206	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306225	Madre Vice 2	400226	Madre Vice 2	406206
Madre Vice 2	306205	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306224	Madre Vice 2	400227	Madre Vice 2	406205
Madre Vice 2	306204	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306223	Madre Vice 2	400228	Madre Vice 2	406204
Madre Vice 2	306203	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306222	Madre Vice 2	400229	Madre Vice 2	406203
Madre Vice 2	306202	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306221	Madre Vice 2	400230	Madre Vice 2	406202
Madre Vice 2	306201	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306220	Madre Vice 2	400231	Madre Vice 2	406201
Madre Vice 2	306200	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306219	Madre Vice 2	400232	Madre Vice 2	406200
Madre Vice 2	306199	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306218	Madre Vice 2	400233	Madre Vice 2	406199
Madre Vice 2	306198	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306217	Madre Vice 2	400234	Madre Vice 2	406198
Madre Vice 2	306197	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306216	Madre Vice 2	400235	Madre Vice 2	406197
Madre Vice 2	306196	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306215	Madre Vice 2	400236	Madre Vice 2	406196
Madre Vice 2	306195	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306214	Madre Vice 2	400237	Madre Vice 2	406195
Madre Vice 2	306194	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306213	Madre Vice 2	400238	Madre Vice 2	406194
Madre Vice 2	306193	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306212	Madre Vice 2	400239	Madre Vice 2	406193
Madre Vice 2	306192	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306211	Madre Vice 2	400240	Madre Vice 2	406192
Madre Vice 2	306191	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306210	Madre Vice 2	400241	Madre Vice 2	406191
Madre Vice 2	306190	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306209	Madre Vice 2	400242	Madre Vice 2	406190
Madre Vice 2	306189	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306208	Madre Vice 2	400243	Madre Vice 2	406189
Madre Vice 2	306188	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306207	Madre Vice 2	400244	Madre Vice 2	406188
Madre Vice 2	306187	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306206	Madre Vice 2	400245	Madre Vice 2	406187
Madre Vice 2	306186	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306205	Madre Vice 2	400246	Madre Vice 2	406186
Madre Vice 2	306185	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306204	Madre Vice 2	400247	Madre Vice 2	406185
Madre Vice 2	306184	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306203	Madre Vice 2	400248	Madre Vice 2	406184
Madre Vice 2	306183	Los Angeles Inmigrantes / Cuchi Cuchi	306202	Madre Vice 2	400249	Madre	



Los rusos han invadido Nueva York. Ha llegado la hora del fontanero...

FREEDOM FIGHTERS

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **IO INTERACTIVE**

DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**

LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**

JUGADOR: **1-4**

WEB: **WWW.EAGAMES.COM**

Alguien recuerda Amanecer Rojo? Se trata de una de las películas más desternillantes de la era Reagan. Dirigida por John Milius en 1984, un par de años antes de que el cine bélico norteamericano alcanzara su particular apoteosis con el Rambo de Sylvester Stallone, la película hacía gala de una desfachatez similar para contar la historia de la fracasada invasión rusa de los Estados Unidos de América. La cosa ya resultaba risible entonces por varios motivos. Uno de ellos era la esperpéntica idea de una invasión llevada a cabo por paracaidistas en una época en la que el terror nuclear se hallaba en su apogeo. Pero claro, entonces la película habría terminado antes de empezar. Otro, porque el patriotismo de Milius

también resultaba excesivo en unos años en los que los gobernantes norteamericanos aún se cortaban un poco con aquello del "o estás conmigo o estás contra mí". Además, la acción no resultaba demasiado estimulante y para más *in-ri*, el puñado de héroes estaba interpretado por una galería de actores que ahora sólo son recordados como exponentes *kitsch* de la época. Los encargados de parar los pies a una nación con la capacidad armamentística de pulverizar el planeta varias decenas de veces eran, nada más y nada menos, que *estrellas* del calibre de C. Thomas Howell, el bailarín Patrick Swayze o el *fiestero* Charlie Sheen. Todos disfrutaron de su breve momento de gloria antes de ir directos al cajón de la serie B.

El recuerdo viene a cuento porque Amanecer Rojo parece ser la inspiración no confesa de Freedom Fighters. Aquí también hay una pedestre invasión de los Estados Unidos por parte del Ejército Soviético. Una ocupación acompañada de todos los tópicos imaginables y que será desbaratada, no por Patrick Swayze, pero sí por un humilde fontanero que va un día a trabajar y termina certificando el final del comunismo, lo que

UN ADELANTO

Dirige un grupo de auténticos rebeldes USA para echar a patadas a esos comunistas del Imperio.



↑ Un autobús ardiendo y un grupo de milicianos enmascarados buscando un objetivo. Dejaremos de lado las comparaciones odiosas... ¡es un juego!

» viene a ser más o menos lo mismo.

Afortunadamente para EA, estamos ante un videojuego y no una película. Y, por regla general, a los primeros no se les exige el mismo listón intelectual que a los últimos. Basta con que ofrezcan una jugabilidad divertida y una buena factura técnica para que el jugador esté dispuesto a dejarse llevar y ponerse en la piel de un fontanero devorador de hongos dedicado a salvar princesas u otro colega de profesión capaz de echar a patadas de su país a la potencia militar que mantuvo en vilo a occidente durante más de cuarenta años.

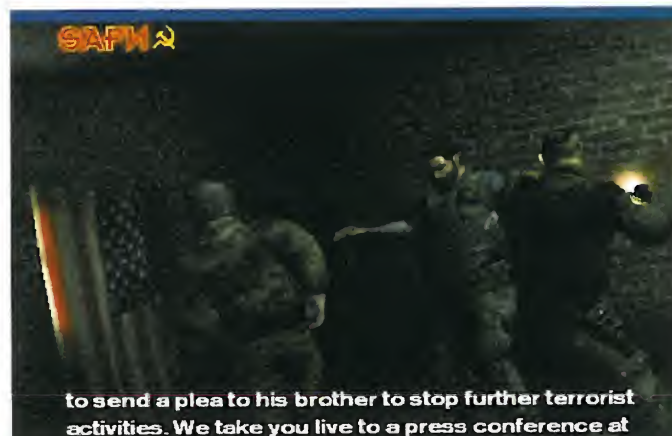
Freedom Fighters utiliza como punto de partida un presente alternativo -ver recuadro- en el que la Unión Soviética es la potencia dominante del planeta tras haber puesto fin a la Segunda Guerra Mundial lanzando la bomba atómica sobre Berlín. Poco a poco, ha extendido el *russian way of life* por Europa y el continente americano hasta plantarse en las mismas puertas -léase Méjico y Cuba- de los Estados Unidos. Fin del vídeo de presentación. Entra en escena Chris Stone, el fontanero mencionado antes. En compañía de su hermano, acude al apartamento de una conocida líder del movimiento anti soviético para hacer un trabajillo y se topan con un escuadrón de soldados rusos que se encuentra allí para capturar a la tal Isabella. Lógicamente, la invasión ha comenzado. El hermano es capturado. Chris escapa y cuando logra llegar a las calles de Nueva York... comienza el es- »

EL PUEBLO EN GUERRA» La cadena SAFN y la máquina de propaganda rusa.

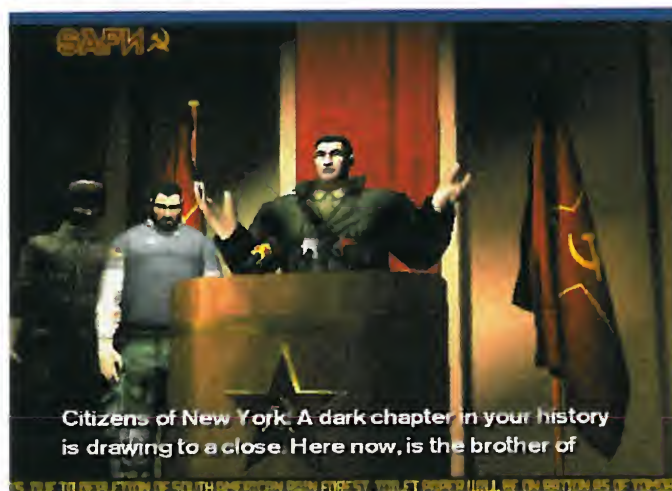
Freedom Fighters desarrolla su argumento a través de una serie de escenas de corte que muestran extractos de las emisiones del canal de propaganda ruso SAFN - Soviet Armed Forces Network -. Una de las últimas misiones tiene como escenario las instalaciones del canal de TV. El objetivo es interrumpir la emisión prevista para arengar a los siempre combativos y nada complacientes ciudadanos de los USA a oponerse al invasor. Quien lo iba a decir... ¡la TV convertida en un instrumento revolucionario!



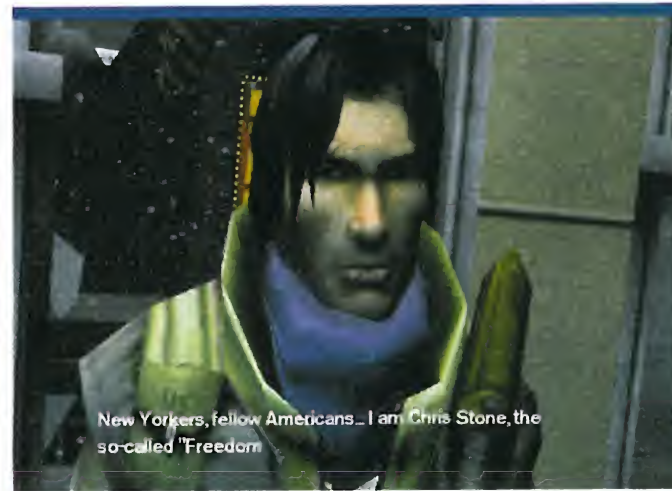
»Este simpático ruso es la cara amable del nuevo régimen y una de las estrellas mediáticas del canal S.A.F.N.



»El jugador conoce el desarrollo de la contienda a través de las informaciones televisivas. Hay que saber leer entre líneas, pero no es difícil.



»El General Tatarin es el artífice militar de la ocupación de Nueva York. Parece un armario ropero de tres cuerpos, ¿verdad?



»Y aquí tenemos a la estrella de la función. Chris Stone es un sano muchachote norteamericano que tan sólo quiere ser fontanero.

**¡AL ATAQUE!
¡RETROCEDI! NO!
¡ESPERA!
¡ATACA!** ➤
Dirigiendo el pelotón



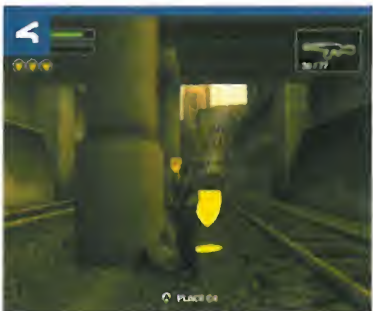
➤ Con el botón Y, es posible señalar un punto de destino exacto para las tropas.



➤ Pueden acercarse a una posición ventajosa y sorprender a los francotiradores.



➤ Aprovecha la perspectiva para eliminar a los soldados enemigos.



➤ También puedes emplear a las tropas para proteger al protagonista.



➤ ... o devolver el fuego a los rusos mientras conduces a los prisioneros a las cloacas.



➤ La propaganda, siempre efectiva, se encuentra por todas partes.



➤ El trabajo del servicio de limpieza, a punto de echarse a



➤ Permanece en la retaguardia y manda las tropas a ganarse el pan.

➤ espectáculo. Decenas de personas corren asustadas por las calles de la ciudad. Los helicópteros rusos sobrevuelan el cielo y algunos edificios caen hechos pedazos. Guiado por otro ciudadano, Chris consigue escapar hasta las cloacas donde toma contacto con la resistencia. A partir de entonces, protagonizará una serie de 19 misiones agrupadas en 9 capítulos que corresponden con la ubicación de cada una de las batallas dentro de la ciudad de Nueva York: Brooklyn, Manhattan, etc.

Hasta aquí la premisa argumental del juego que, afortunadamente, es lo de menos. Vamos con lo que interesa. Freedom Fighters es un juego de acción táctica en tercera persona. Al inicio, el jugador sólo controla a Stone. Conforme el fontanero va cumpliendo objetivos, obtiene puntos de carisma. Y cada cierto número de puntos adquiere la capacidad de controlar a un soldado. Y así sucesivamente hasta llegar a la cifra máxima de doce rebeldes a sus órdenes. Para ello basta con buscar a algún rebelde ocioso y reclutarlo para la causa pulsando el botón A.

Las órdenes que puede impartir no son demasiado variadas, pero sí suficientes como para desenvolverse con soltura en el combate de guerrillas que propone IO Interactive. El botón Y indica ataque, X para mantener al escuadrón cerca del protagonista y B para defender una determinada posición. Para que sea uno sólo de los su-

bordinados quien acate la orden, basta con pulsar el botón indicado una sola vez. Si se desea que todo el grupo la siga, hay que mantenerlo apretado durante un par de segundos. Y si lo que se busca es que los soldados ataquen o protejan un punto determinado hay que mantener apretada la palanca izquierda, lo que sitúa la cámara detrás del hombro del protagonista y permite situar con mayor facilidad -y la ayuda del punto de mira, que sólo aparece entonces- el lugar escogido. Y eso es todo.

No se trata de un sistema excesivamente variado, pero basta y sobra para resolver el tipo de situaciones que Stone encuentra a lo largo de Freedom Fighters. No hay que confundirse. IO Interactive ha desarrollado un juego eminentemente arcade, pero que funciona estupendamente gracias a la versatilidad del sistema de órdenes, una sólida inteligencia artificial y la tecnología en la que se apoya el juego.

Freedom Fighters utiliza la nueva versión del motor gráfico Glacier, el mismo en el que se apoyaban Hitman y su secuela, aunque con la correspondiente lista de mejoras. El hecho de tratarse de un desarrollo multiplataforma podría haber condicionado más de la cuenta el apartado gráfico, pero lo cierto es que el resultado es notable. El juego logra recrear de forma verosímil y fluida escaramuzas con decenas de soldados de ambos bandos en las calles de Nueva



➤ Las emboscadas de este tipo se solucionan frente a frente. Mejor con un AK-47.

INFORMACIÓN ADICIONAL

El estudio responsable de Freedom Fighters es IO Interactive, responsables de la serie Hitman y que está demostrando una capacidad cada vez mayor para ofrecer títulos con un buen equilibrio entre originalidad, ambición y solvencia tecnológica. El primer Hitman utilizaba un buen concepto que quedaba empañado por algunas carencias técnicas. La secuela solucionaba los problemas del primero y ofrecía una experiencia basada en el siglo de alto nivel. Con Freedom Fighters cambia de registro para presentar una serie de batallas urbanas en equipo que aumentan de escala conforme avanza el juego. Hasta ahora, una trayectoria claramente ascendente.



ERES TEX.

ERES HAWK.

ERES BRUTUS.

ERES FLINT.

SÓLO EN
XBOX



ERES BRUTE FORCE.



Año 2340. Existen más de cincuenta galaxias pobladas de habitantes. Una invasión alienígena amenaza con destruir todo organismo vivo y la Confederación de los Mundos se ha visto obligada a convocar a su Unidad de Fuerzas de Élite. Su nombre es Brute Force y tú estás al mando. Dispones de total autoridad sobre cada uno de los cuatro mercenarios más despiadados del universo. Una francotiradora letal, un soldado de reconocimiento, un alienígena salvaje y un guerrero de asalto sin escrúpulos. Tus conocimientos en materia de lucha de comandos nunca han sido tan requeridos. Tienes que guiar a estas fuerzas de combate a través de más de 20 misiones y 6 mundos diferentes y exóticos. Dependiendo de cada situación deberás elegir al miembro de Brute Force más indicado para combatir. Ya sea jugando solo, o en colaboración con otros jugadores, la intensidad de las batallas irá en aumento, la trama se irá complicando y la acción se llegará a convertir en una auténtica adicción. Además, si acudes a Xbox Live, podrás descargar nuevas misiones y campañas inéditas completas. Es una experiencia de dimensiones tan épicas que sólo podía existir dentro de Xbox®. Buena suerte a los cuatro.



PLAY MORE

www.xbox.com/es/bruteforce

No existe la posibilidad de jugar en línea o de descargar contenidos para todos los juegos. Las características del juego se especifican en la caja. (c) 2003 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, los logotipos de Xbox y Xbox Live son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en Estados Unidos y otros países. Los nombres de productos y compañías aquí mencionados pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios. La suscripción a Xbox Live se vende por separado.

EL TÍO ROJO ESTÁ AQUÍ» Un futuro mejor para la Gran Manzana.



¿Alguna vez te has preguntado que aspecto tendría Nueva York bajo una dictadura comunista? Probablemente, no. Pero IO Interactive te da la respuesta en Freedom Fighters.



↑ Triste, gris, y repleta de grandes bloques de viviendas de hormigón.



↑ La publicidad del nuevo monopolio informativo está por todas partes.



↑ No parece el mejor destino para unas vacaciones de verano.



↑ Esos comunistas no deben ser tan malos como dicen... la iglesia todavía sigue en pie.



↑ Un guiño al verdadero Gran Hermano. El de Orwell, por si hay que aclararlo.



↑ Siguiendo la tradición del viejo Tío Sam, el nuevo pariente también te pide que te alistes.

» York. En realidad, lo hace endiablidamente bien. Sin ralentizaciones - el juego se mueve a 30 imágenes por segundo de forma constante - y en unos escenarios considerablemente grandes que combinan sin problemas - y sin tiempos de carga - interiores y exteriores. Añádele una cámara que funciona de forma irreprochable, un buen surtido de animaciones, un correcto modelado de personajes y un puñado de bonitos efectos atmosféricos, volumétricos - ese humo que sale de ruinas e incendios - y de iluminación para obtener un título con una ambientación más que lograda.

Otro de los aciertos tecnológicos del juego está en la inteligencia artificial. Roza un nivel muy alto al gestionar a los soldados que acompañan a Stone, que tan sólo experimentan alguna pequeña dificultad cuando el jugador se encuentra dentro de edificios con varias alturas. Y los enemigos, en ocasiones, evidencian ciertos problemas de visión dado que es posible acercarse bastante a ellos sin que reaccionen. Pero son detalles que en ningún momento se convierten en un obstáculo para la experiencia de juego. Si se tiene en cuenta la, a menudo, baja IA que suele dejarse ver por los juegos de acción, hay que reconocer a IO Interactive la labor realizada en este apartado.

El juego tiene otros atractivos. A pesar de ser un título eminentemente arcade, el adjetivo táctico para la acción no está de más. Los escenarios ofrecen una libertad considerable para moverse por ellos, lo que se traduce en diferentes caminos para llegar a cumplir los objetivos. Utilizar adecuadamente a los soldados - y no sólo como carne de cañón - es un requisito que se torna imprescindible conforme progresan las misiones y aumenta el número de enemigos desplegados. Las misiones presentan una estructura cruzada que hay que tener en cuenta. Por ejemplo, en un barrio determinado de la ciudad - que equivale a un capítulo - hay que cumplir varias de ellas que corresponden con las distintas áreas del barrio. Es posible realizarlas en cualquier orden, pero no es lo más recomendable. Una de las misiones puede

incluir destruir un helipuerto y después tomar un edificio ocupado por los rusos. Y otra destruir un puente por el que llegan las tropas a la zona. Pero dicho puente está protegido por helicópteros. En ese caso, lo mejor es comenzar por el helipuerto. Salir de esa zona y entrar en la de los puentes. Y con estos destruidos, volver a la anterior para acabar con el segundo objetivo sin encontrar una resistencia verdaderamente abrumadora. Estos desplazamientos entre áreas se llevan a cabo por la red de alcantarillado, que es también donde se encuentra la base rebelde a donde va a parar Stone tras cada misión y se exponen los objetivos de la siguiente.

Dicho todo esto, también hay que señalar que el juego adolece de cierta repetición en los objetivos. Estos suelen moverse entre la liberación de prisioneros, los asesinatos selectivos, la destrucción de estructuras y la toma de edificios - lo más habitual -, para lo que hay que lograr izar la bandera norteamericana en el lugar indicado. En última instancia, el juego se reduce a disparar y tirar hacia delante. Aunque con un ojo puesto en el lado táctico para evitar caer de lleno en la boca del lobo y aprovechar las posibilidades de los escenarios. Lo que convierte a Freedom Fighters en un título recomendable es la frescura con la que IO Interactive ha desarrollado el planteamiento y la eficacia de su resolución tecnológica. Freedom Fighters no se las da de juego rompedor, pero tiene claramente su propia personalidad. No promete una revolución tecnológica, pero aprovecha una muy buena IA y ofrece combates que terminan por alcanzar una escala verdaderamente épica. Y con todo ello, y a pesar de lo risible del argumento, logra un alto grado de inmersión por parte del jugador. Es, básicamente, uno de esos juegos que engancha más de lo esperado y sorprende cuando menos te lo esperas. Quien haya jugado a Halo, recordará la excitación de verse inmerso en una batalla escenas como el desembarco de los marines espaciales en aquella playa repleta de aliens. Esa misma emoción es la que ofrece Freedom Fighters.



↑ La clave es saber aprovechar el escenario para tomar ventaja.

VEREDICTO

POTENCIAL

Solvente recreación de la guerra de guerrillas en las calles de Nueva York. Espectáculo garantizado.

ESTILO

Un tono realista y oscuro para un Nueva York que luce estupendamente y es perfectamente reconocible.

ADICCIÓN

Una de esas fórmulas básicas, pero efectivas.

LONGEVIDAD

Suficiente. Lástima de la escasez de escenarios para el modo multijugador.



LO MEJOR

- ♦ BATALLAS ÉPICAS
- ♦ DIRIGIR PELOTONES DE HASTA 12 SOLDADOS



LO PEOR

- ♦ MISIONES ALGO REPETITIVAS
- ♦ SI TUVIERA OPCIÓN LIVE

RESUMEN

Un magnífico equilibrio entre acción descerebrada y táctica de guerrillas.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.0/10

si no está el tono
que estás buscando
envía **LT37** seguido de
un espacio y una
palabra que la
identifique al **7494**

o llama al teléfono **806 41 69 98** ej- LT137 54353 **siemens**




54353 PAPI CHULO EL CHOMBO
55058 CAMI AL SOL HINNO
62073 SHIN CHAN TV
54210 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
60570 BRUNO TOY TOY RANSCENCE
54368 BYE BYE DAVID CIVERA
55011 HINNO DE ESPAÑA HINNO
59608 MS MILE ENHINN
62094 MAS QUE NADA TANGA GIRLS
62023 ENFOSCO TV
55024 HINNO DE LA LEGION HINNO
68002 CANT DEL BARCA HINNO
68014 HALA MADRID HINNO
54388 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOGO
54591 EL CANTO DE DAVID Y LUCAS
51111 PUMP FICTION THEME
54323 DIME BETH
68030 CENTENARIO REAL MADRID HINNO
59168 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
53276 MAS HINNOS LOS CAMCHOS
51005 EL EXORCISTA CINE
62039 NASCA Y PICA TV
51027 MISION IMPOSIBLE CINE
55022 ELS BLAGADOS HINNO
62027 FRAGILE ROCK
55059 ASTURIAS PATRIA QUERRIDA HINNO
54354 HACIENDO EL AMOR OMNIO
51081 LOCA MALENA ORACIA
54374 LA PARTIDA ROCA
65024 POCITO CHOCOLATERO YERE
59045 TUGULAR BELLS MIKE OLDFELD
59604 LOSE YOURSELF ENHINN
68004 ATHLETIC DE BILBAO HINNO
62030 NOTRE DAME HATTERS METALLICA
62005 COCHE FANTASTICO 2 TV
62065 MTV ANUNCIO
53240 LETHAL INDUSTRY DJ TESTO
61001 EL MUNDO EL FEO Y EL MALO CINE
62007 EDMONDO A TV
54326 SANGAME UPA DANCE
60278 DISCENDIENTE KATE RYAN
62029 VERANO AZUL TV
68001 ATLETIC DE MADRID HINNO
53272 INSECTIC BATTLYZ
72107 BATTLEHEART DJ SAKIN
51036 TITANIC CINE
50009 LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
57005 TARZAN BRITO
53201 GAMBIA ADORE SAPHI DUO
51000 STAR WARS DARTH VADER CINE
60118 IN THE END LINKING PARK
54275 ME MUERO POR CONCERTS ALEX USAGO
51075 GLORIOUS CHAMPION
59045 WITHOUT ME ENHINN
54289 MIEMTEME DAVID BISBAL
51113 MAY IT BE EL SE DE LOS ANILLOS
62067 CHUNHUNA COCACOLA
53411 EL SE DE DAVID BORDA
64045 JALIO RICKY MARTIN
59056 SATISFACTION ROLLING STONES
60213 THE TROOPER IRON MAIDEN
68015 REAL SOCIEDAD HINNO
62023 LA RAZA DE LOS NEGROS MAGO DE OZ

54306 GOLD STAR ESPERANZA DIEGO TORRES
60078 MONTLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
62096 LAS TAPITAS ANUNCIO ONE
60012 SWEET CHILD OF MINE GUNS N ROSES
52000
53346 MUNDIAN TO BACH KE PARLIAN MC
TO ZAMAKAND FINAL FANTASY X
64059 THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
54361 KE LMA LATA EL TRAMER HOTEL GLAM
54133 SUPRA KICKS
53009 PRESTYLAR BOOMFUNK MC
53237 UNIVERSE CHASIS
53199 ON THE MOVE BARTHEZ
59709 CRASH IN LOVE DEVEANCE PEAT. JAY Z
54180 CHQUILLA SQUARED SOCIAL
61012 NEGATIVE PRODIGY
72194 MORTAL KOMBAT TECHNO SYNDROME
64047 METAL BEAR SOUND VIDEO
51087 THERMATOR
53060 CAPE DEL MAR ENERGY 52
60013 NUMBER OF THE BEAST IRON MAIDEN
59628 IN LA CLUB 50 CENT
54231 A DIDE LE PIDS JUANES
60015 ESTE SAMAN DE LAS TALLICA
51092 HARRY POTTERTHEME
60410 I WAS MADE FOR LOVING YOU KISS
60269 ALL THE THINGS SHE SAID YATU
55039 SPO MINIRO ANTONIO MOLINA
60020 WARE THE THINGS THE GREEN
55025 PARTIDO POPULAR MINRO
54290 E HOMERIES Y I DISTINO D. BUSTAMANTE
54257 CUANDO TU VAS CHENOA
53104 NORBERTA UPA
54310 ECUADOR SARA
54272 DANZA DEL DUNO MAO DE OZ
53238 SPACE MELODIE LUNA PARK
54291 DISALS DAVIDE INISAL
60073 LYNN ON A PRAYER DON JOVI
61046 MEY BOY MEY GIRL COMBROTHERS
53252 NEDIMOGIA FANTASY
54380 HIPNOTIZADAS LUNAR
55060 GUARDIA CIVIL MINRO
54316 NO ME LIGAS EN LA CASBA MEGANIC
59413 EVERY BROTHER YOU TAKE POLICE
59892 SKATER BOY AYRIL LAUNE
59706 GET BUSY SEAN PAUL
54369 PUEDEN CONTAR CONMIGO DRJJA VAN SOU
65011 MI CARRO EN EL ESCORIO
54295 LUNAR LAS PENA DAVID INISAL
51016 JUANES BOND CINE
61018 ENJOY THE SILENCE DEVIDE RAYNE
51158 ROCKY CINE
53031 MI AMOR GLORIA PACHO
59743 WHERE IS THE LOVE BLACK EYES PEAS
59742 MILES INDEPENDENT KELLY CLARKSON
59741 WHITE FLAG DIDD
00612 GO TO SLEEP RABOON
50740 RUBENBLOND 2003 ELVIS PRESLEY
59730 DONT DREAM ITS OVER SPENCE NOWE
59737 FEEL GOOD TIME PINK
59736 ONE HEART CELEINE DION
53371 THE SENSATION BERRY BENASSI
59737 THE END OF THE ROAD KRAFTWERK

Envía **TONOS26** seguido de espacio y el código de tu tono al **7494**

si no está el tono que estas buscando envía **TONOS26** segundo de un espacio a una palabra que la identifique (el cantante, el título...) al 749

83599	PAPA CHALO	EL CHOMBO
83604	LOCA	MALENA GRACIA
81690	EYE EYE	DAVID CIVERA
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
82652	RESTA PAGANA	MAGO DE OZ
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
80025	THE SIMPSONS	THEME
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
83578	HASIENDO EL AMOR	DIMON
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80293	ITS MY LIFE	DON JOVI
80269	FREESTYLE	SOMFUNK
80098	PULP FICTION	FILM
80065	FRIENDS	THEME
80001	IN DA CLUB	50 CENT
80043	THE TERMINATOR	FILM
83290	SIN MIEDO A MADRA	ALEX UBAGO
82004	A DIOS LE PIDO	AWANA
83607	BESA MI PIEL	JUANES
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	NATALIA
82172	BARCELONA	THE POLICE
80143	PINK PANTHER	HIMNO OFICIAL
83655	THUNDER TRUCK	THEME
83658	STAR WARS	ACDC
82284	COLOR ESPERANZA	JOHN WILLIAM
83228	SANJA ADAGIO (TANBORES)	DIEGO TORRES
82835	MI NTFEME	SAFRI DUG
81689	ROSAS Y ESPINAS	D. BISBAL Y E. GADER
80045	WITHOUT ME	DAVID BISBAL
83642	NO TE ESCAPARAS	EMINEM
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	HOMBRES O
80014	JAMES BOND	LA OREJA DE VAN GOGH
80093	EQUADOR	FILM
81685	TU ES FOUTU	SASH
83797	MAS QUE NADA	IN GRR
80298	MASTER OF PUPPETS	TANGA GIRLS
82124	ATLETICO DE MADRID	METALLICA
81691	JALEO	HIMNO OFICIAL
80024	THE MATRIX	RICKY MARTIN
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	FILM
82935	MUCHES DE BOHEMIA	MANA
80174	THE X FILES	NAYAJITA PLATE
83650	SANT ANSER	THEME
83675	PLUMOT 673	METALLICA
83585	LIBERTINE	KJ TESTA
82440	ONE	KATE RYAN
82361	CHIRUAHUA	BETI
83580	WEEKEND	DJ BOBB
83662	CRAZY IN LOVE	SCOOTER
80012	SKRER BOI	BEYONCE
80642	ENJOY THE SILENCE	JAY Z
82430	DEVU LUENE LA VIDA	AVRIL LAVIGNE
83805	VIVA LA NOCHE	DEPECHE MOOD
80005	ES UNA LATA EL TRABAJAR	ANTONIO OROZCO
80498	TAKE ON ME	ANOM
82438	DEALS	LUIS ABUL
80041	HEAVEN	A H
80029	JENNY FROM THE BLOCK	DAVID BISBAL
80338	MAGGYVER	DJ SAMMY FEAT. YARON
82740	MALDITO DUENDE	JENIFER LOPEZ
83806	ANOTHER NIGHT	THEME
83297	SOBE SON	H ROES DEL SILENCIO
81686	SAMBA	SP
83657	JOOI	MIAMI SOUND MACHINE
83601	IN ENZOANGI PER SEMPRE	UPA DANCE
		PANJABI MC
		EROS RAMAZZOTTI

				
36050	36018	36027	35977	35980

CHICA19
al
7494

[illegible]



Wallaby Creek es el nombre de uno de los nuevos recorridos que encontrarás en el World Tour.



Un exótico escenario.



Efectos cinemáticos estilo arcade.

Vuelve el único simulador de golf editado para Xbox con nuevos campos pero sin grandes innovaciones

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: EA REDWOOD SHORES

DISTRIBUIDOR: EA

LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2003

JUGADOR: 1-4

WEB: WWW.EASPORTS.COM/GAMES/TIGERWOODS2004

UN ADELANTO

Golf estilo arcade con auténticos jugadores y terrenos del juego del circuito de la PGA, así como una línea extraordinaria en cuanto a atuendos para este juego.

A SEMEJANZA del propio juego del golf, nosotros tenemos unas relaciones de amor/odio con la franquicia Tiger Woods, que desaparece y reaparece en medio de una satisfacción intensa y una inmensa frustración.

El sistema de lanzamiento a media altura con efecto, por ejemplo, constituye un concepto fantástico. Eleva al máximo la implicación sostenida del

jugador, asegurándote de que hasta cierto punto controlas los eventos, más allá de golpear la pelota para alejarla de la salida. La pulsación del botón negro mientras la bola surca los cielos acelera su giro, controlándose la rotación con la palanca izquierda. En teoría, esto te permite controlar los golpes de principiante impulsivo con un fuerte efecto de retroceso, o, en su defecto, impulsar la pelota con delicadeza en caso de que el

viento, frontal o lateral, resulte ser más potente de lo que pensabas.

Pero lo cierto es que no han sacado ninguna enseñanza de los ángulos de cámara perniciosos de la versión 2003, que todavía plagan la implementación actual de 2004. Demasiado a menudo lo que tienes ante tu vista es un primer plano facial de tu deidad enfundada en un modelo de Pringle mientras contemplas la desaparición de la pelota con una expresión ligeramente preocupada. Lo que realmente quieres ver en este momento es el vuelo de tu pelota por encima del green o de la calle, para que tu habilidad para corregir con el efecto tenga sentido y no constituya una estimación a ciegas.

Incluso cuando se te proporciona una cámara para enfocar a la bola, el ángulo de seguimiento puede resultar excesivamente oblicuo, especialmente cuando la bola cuelga por encima del green, e impide hacerse la más mínima idea de adonde va a caer la bola. Tanto si esto es una templanza deliberada de la característica del efecto para evitar que resulte demasiado sencillo (el efecto es también uno de los atributos con los que puedes obtener puntos de habilidad), o bien no sea otra cosa que pereza para corregir un defecto fundamental, lo cierto es que se trata de una carencia frustrante que hubiera podido ser corregida con facilidad.

Aún más negligente es el fallo absoluto observado en cuanto a la mejora del «putting» en la edición de este año. De nuevo, Tiger Woods se abstiene de ofrecer cualquier tipo de sistema de medición de la distancia hasta el objetivo, sin superposición alguna de ningún tipo de



Penguin Falls, con unos pingüinos muy peculiares.



Sortea el peligro en forma de estanque de agua.

INFORMACIÓN ADICIONAL

PAUSA

El modo de juego denominado «Gamebreaker» es una característica nueva que aparece en todos los títulos deportivos de EA. Aparece cuando tienes la oportunidad de conseguir un golpe «maestro» que tendrá un efecto significativo sobre un agujero o sus alrededores. En la práctica, significa que dispones de un control extra para efectuar un golpe decisivo.

ELIMINACIÓN DE PALOS

En el modo «Battle Golf», que resulta muy competitivo, puedes elegir jugar cada agujero con tus palos de golf en calidad de apuesta. Gana un agujero y podrás elegir de entre los palos presentes en la bolsa de tu oponente. A la hora de efectuar la elección, actúa sin compasión, teniendo en cuenta tan sólo la táctica que te hayas marcado, apoderándote de los palos o maderas que más utilices tu adversario.

MUY REALISTA Crea tu propio golfista antes de tomar la salida.

Las nuevas opciones «Face» del juego se inspiran en *The Sims 2*, y los dos equipos de EA han compartido recursos a la hora de desarrollar estas nuevas características. Con páginas y más páginas repletas de barras deslizantes que ajustan con sumo detalle todos los aspectos faciales y engordan o encogen todas las zonas del cuerpo en general, aquí se esconde un montón de diversión.



↑ Qué dentadura tan hermosa luce. Y, imenudo cabezón!



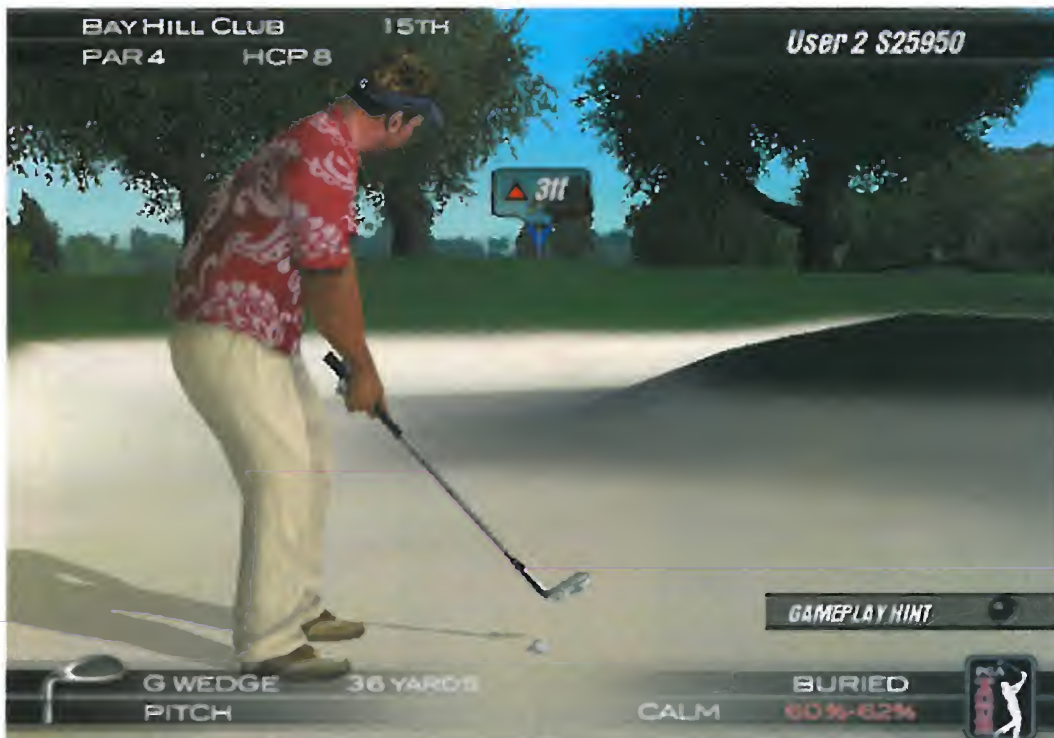
↑ Esta nariz tan clásica se aviene a la perfección con este pelo.



↑ Unos ojos cual piscinas limpias y profundas.



↑ Y tampoco te olvides del confort. ¿Qué más puedes desear?



↑ Gavin cae en la arena y empieza a sufrir alucinaciones propias de *Medal of Honor* antes de que alguien llame a un médico para que le proporcione un poco de Valium.



↑ Este año, Oriente está de moda.

► parrilla o cualquier otro sistema destinado a intuir las distancias en los greens. Tan sólo hay un sistema de parrilla muy general que se mueve en conjunción con tu cursor de «chipping/putting» y se supone que debe proporcionar una interpretación un poco más exacta del gradiente, algo que los mapas de textura de los greens por sí mismos todavía no proporcionan, ni tan siquiera en el caso de trayectorias rasantes.

Si la cámara permaneciera a una distancia fija no resultaría tan difícil intuir los «pateos» a realizar; como mínimo, dispondrías de un punto de referencia único del diámetro del agujero para poder efectuar una extrapolación. Pero cuanto más arrastras el cursor de pateo, más alto sube la cámara para acomodarse, convirtiendo en inservibles todos los cálculos de escala efectuados, para a continuación pasarnos a enfocar de forma petulante la multitud deseosa de ver qué ocurre. Y si a toda esta experiencia inductora del mal humor le añades unos consejos del caddy soberanamente inexactos, un recorrido agradable puede convertirse en un paseo ►►

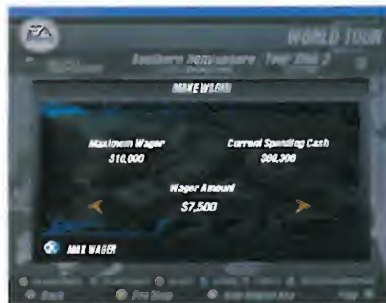
Los fallos de *Tiger Woods PGA Tour 2003* han sido reparados con vistas a esta actualización

DINERO POR PATEAR» Patrocínate tú mismo.

EN *TIGER WOODS PGA Tour 2004*, todo gira alrededor del dinero. Al igual que ocurre con los verdaderos profesionales, te toca a ti decidir si aceptas un patrocinador (como Ping, por ejemplo) a medida que tu talento y tu fama van creciendo. Todos los artículos presentes en la tienda Pro Shop son licencias auténticas de las marcas del mundo del golf. Desbloquea más y más palos, y vestimentas, a medida que prograses a través de los modos de juego, hasta conseguir ser el más admirado de las calles que pueblan los recorridos, el gurú de la vestimenta de los greens. ¡Y tú que pensabas que el patrocinio era efectuar un gran paseo para que tu madre te diera 50 céntimos...!



↑ ¿No te parece enorme mi hierro del nueve?



↑ También puedes apostar dinero en los eventos del Tour.



↑ El Tour Shop constituye el país de las maravillas para los pijos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» MONSTRUO DE OJOS ROJOS

Existe la habitual gama de animaciones de celebración y de demostración de rabia por los excelentes modelos de golfistas, con algunos logros muy acrobáticos que sin duda conseguirían que te expulsasen de cualquier club inglés que se precie, especialmente si te pusieras alguna de las minifaldas disponibles. ¡Y de todas formas, no es que los clubes ingleses acojan demasiado favorablemente a las mujeres!

» irritante. Como mínimo, las soberbias animaciones proporcionan un poco de ironía a tu desespero de golfista.

Así que estas son las quejas esenciales. Al parecer, los fallos de *Tiger Woods PGA Tour 2003* han sido reparados en su búnker con vistas a la actualización anual. Pero lo cierto es que los ángulos de la cámara y el pateo continúan constituyendo una fuente de irritación en el *Woods*, el tutorial es idéntico al del año pasado, el motor es el mismo de modo que no se aprecia ninguna mejora gráfica. Las pantallas con los galardones obtenidos aparecen durante un periodo desmesurado de tiempo y no pueden saltarse, como tampoco pueden saltarse los golpes de los demás jugadores cuando se está en modo «Torneo» (de nuevo se puede acelerar ligeramente el ritmo). Unas multitudes a menudo invisibles vitorean de una forma totalmente improbable, y la salida del tee resulta tan sólo apta para los no aficionados a este deporte, con el aumento de potencia incluso demasiado fácil de dominar.

Pero a pesar de todo esto, *Tiger Woods PGA Tour 2004* sigue constituyendo una gozada a la hora de jugar. Resulta sumamente accesible, los comentaristas resultan deliciosamente educados cuando hacen uso de un sarcasmo sumamente alegre, la incesante acumulación de puntos de habilidad para elevar tus diversos atributos deportivos se efectúa a un ritmo perfecto, con una Tour Shop mucho más completa, que permite una total configuración a medida de los palos y de la vestimenta.

Los siete nuevos recorridos se hallan dispuestos de una forma bellísima y variada, y tu puedes crear tu propio recorrido a medida utilizando para ello cualquier agujero desbloqueado. La creación de personajes (véase el recuadro *Extrañamente realista*) resulta divertidísima (puede que un poco más que si se tratara de una artimaña urdida a partir de los *Sims 2*), y hay muchos modos de juego nuevos, incluido el denominado «World Tour», más «Traditional Games», y una caracte-

ristica denominada «Battle Golf», donde juegas con los palos de los demás.

A fin de cuentas, esto es todo. En el agujero número 19 estarás sorbiendo un G&T y preguntándote por qué invertiste tu dinero en la compra de algo que fundamentalmente no es otra cosa que una actualización que proporciona siete recorridos nuevos, algunos modos de juego nuevos y divertidos, y un rechazo total a solucionar los problemas del *Tour* del año pasado. Una de dos: bien *Tiger Woods* admite que se trata de una actualización y emplea un modelo de venta al detalle económico, como hace el excelente *Ghost Recon: Island Thunder*, o bien soluciona de una vez por todas las quejas lo que convertiría a esta franquicia en prácticamente inatacable.

Y con el buen aspecto que tiene el *Links 2004* que ya se avecina, con su característica *Live* activada, ahora *Tiger Woods* tendrá que ganarse los galones antes de que le despojen de ellos.



↑ Gorras y pendientes, accesorios nuevos.



↑ Las llamaradas indican un golpe perfecto.



↑ Entre una roca y un lugar duro... Y sin un palo del tipo «pitching wedge».

VEREDICTO

POTENCIAL

Suave como los greens en los que jugarás, aunque vas a sentirte irritado por los ángulos de cámara.

ESTILO

Rozando casi el estilo de los dibujos animados debido a la carencia de detalle de las texturas, con unos toques arcade muy emocionantes.

ADICIÓN

Adictivo de forma inmediata. Juega con tus compañeros y la discusión está asegurada.

LONGEVIDAD

Enorme, con 19 recorridos completos, reales, y otros cuatro de fantasía. Pero no dispone de soporte para *Live*.

LO MEJOR

- CONFIGURACIÓN
- RECORRIDOS NUEVOS
- MODOS NUEVOS, MUY DIVERTIDOS

LO PEOR

- MISMO MOTOR DE JUEGO
- PATEO SIGUE SIENDO UN PUNTO DÉBIL
- ÁNGULOS DE LA CÁMARA

RESUMEN

No se trata de una secuela sino de una actualización; si tienes *Tiger Woods 2003*, piénsatelo dos veces.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.4/10

chistes
muestrte de risa
Envía: CHISTES al 5011

¿enamorado?
Envía: AMO | nombre | nombre
Ejemplo: AMO CAROL JORGE

¡Que fácil es ligar!
Pruébalo tu mismo. Envíale un pirope. La cerca irresistible con uno de estos piropeos.

KAMASUTRA
¡Disfruta de una vida sexual llena de emociones y sensaciones! Los mejores consejos acerca del sexo.
Envía: **TEX CONSEJOS**

LG 2783935
LG 2783936
METAL GEAR
LG 2783937
LG 2783938
LG 2783939
LG 2783940
FINAL FANTASY
LG 2783941
DIBUJOS

Envía: **ER DB**
Compatibilidad, ver dibujos

EN TU MÓVIL
para todos los móviles
INSULTOS
anónimos
Envía: INSULTO | tu número | tipo
Ejemplo: INSULTO 999999999 feos
o recíbalo solo en tu móvil:
Envía: INSULTO | tipo
Ejemplo: INSULTO feos

www.mobee.com
ENVÍA UN MENSAJE SMS CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE SU PEDIDO AL 5011
RECIBIRÁS UN MENSAJE (SIGUE LAS INSTRUCCIONES) Y YA LO TIENES

5011

DB 2783980 DB 2783981 DB 2783982 DB 2783983 DB 2783984 DB 2783985 DB 2783986 DB 2783987 DB 2783988 DB 2783989 DB 2783990 DB 2783991 DB 2783992 DB 2783993 DB 2783994 DB 2783995 DB 2783996 DB 2783997 DB 2783998 DB 2783999 DB 2784000 DB 2784001 DB 2784002 DB 2784003 DB 2784004 DB 2784005 DB 2784006 DB 2784007 DB 2784008 DB 2784009 DB 2784010 DB 2784011 DB 2784012 DB 2784013 DB 2784014 DB 2784015 DB 2784016 DB 2784017 DB 2784018 DB 2784019 DB 2784020 DB 2784021 DB 2784022 DB 2784023 DB 2784024 DB 2784025 DB 2784026 DB 2784027 DB 2784028 DB 2784029 DB 2784030 DB 2784031 DB 2784032 DB 2784033 DB 2784034 DB 2784035 DB 2784036 DB 2784037 DB 2784038 DB 2784039 DB 2784040 DB 2784041 DB 2784042 DB 2784043 DB 2784044 DB 2784045 DB 2784046 DB 2784047 DB 2784048 DB 2784049 DB 2784050 DB 2784051 DB 2784052 DB 2784053 DB 2784054 DB 2784055 DB 2784056 DB 2784057 DB 2784058 DB 2784059 DB 2784060 DB 2784061 DB 2784062 DB 2784063 DB 2784064 DB 2784065 DB 2784066 DB 2784067 DB 2784068 DB 2784069 DB 2784070 DB 2784071 DB 2784072 DB 2784073 DB 2784074 DB 2784075 DB 2784076 DB 2784077 DB 2784078 DB 2784079 DB 2784080 DB 2784081 DB 2784082 DB 2784083 DB 2784084 DB 2784085 DB 2784086 DB 2784087 DB 2784088 DB 2784089 DB 2784090 DB 2784091 DB 2784092 DB 2784093 DB 2784094 DB 2784095 DB 2784096 DB 2784097 DB 2784098 DB 2784099 DB 2784100 DB 2784101 DB 2784102 DB 2784103 DB 2784104 DB 2784105 DB 2784106 DB 2784107 DB 2784108 DB 2784109 DB 2784110 DB 2784111 DB 2784112 DB 2784113 DB 2784114 DB 2784115 DB 2784116 DB 2784117 DB 2784118 DB 2784119 DB 2784120 DB 2784121 DB 2784122 DB 2784123

ICONS

IC 2783951 IC 2783952 IC 2783953 IC 2783954 IC 2783955 IC 2783956 IC 2783957 IC 2783958 IC 2783959 IC 2783960 IC 2783961 IC 2783962 IC 2783963 IC 2783964

¡NO LO ENCUENTRAS! Si quieres un LOGO, un DIBUJO o un TONO y no está en nuestro anuncio, pídenoslo enviando un SMS al 5011. Te lo diseñamos y lo verás próximamente en nuestra página www.mobee.com.

PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SU MÓVIL

por favor compruebe la compatibilidad de su móvil antes de enviar un mensaje

LOGOS

DIBUJOS

TONOS

TOP 30

TS 2784066 m manson tainted love
TS 2784067 eminem lose yourself
TS 2784068 metallica enter sandman
TS 2784069 i.a.lu all the things she...
TS 2784070 50 cent in da club
TS 2784071 mike oldfield tubular bells
TS 2784072 sean paul get busy
TS 2784073 metallica el anger
TS 2784074 linkin park faint
TS 2784075 guns & roses sweet child...
TS 2784076 c aguilera beautiful
TS 2784077 c aguilera fighter
TS 2784078 eminem business
TS 2784079 50 cent 21 questions
TS 2784080 m manson mosecens
TS 2784081 korn did my time
TS 2784082 kern here to stay
TS 2784083 him the sacrament
TS 2784084 good charlotte the anthem
TS 2784085 thalia me pones sexy
TS 2784086 juanes la paga
TS 2784087 junior miguez down
TS 2784088 beyonce crazy in love
TS 2784089 lunae hipnotizadas
TS 2784090 el tiempo cristalinos rotos
TS 2784091 tanga giris mas que nada
TS 2784092 roser quiero besarte
TS 2784093 ricky martin ¡lelo
TS 2784094 raul as de corazones

LOCOS

LG 2783942 LG 2783943 LG 2783944 LG 2783945 LG 2783946 LG 2783947 LG 2783948 LG 2783949 LG 2783950

EXITOS

TS 2784095 ebk quiereme otra vez
TS 2784096 natalia besa me piel
TS 2784097 natalia busca un problema
TS 2784098 malu no me extraña nada
TS 2784099 jarabe de palo ying yang
TS 2784100 hombres gho te escaparas
TS 2784101 fran perea uno mas uno...
TS 2784102 flores raras quiero verte...
TS 2784103 dios torres por il yo re
TS 2784104 beth parando el tiempo
TS 2784105 bellepop clicas al poder
TS 2784106 andy & lucas son do...
TS 2784107 andermay entre tu y yo
TS 2784108 rocky cine
TS 2784109 james bond cine
TS 2784110 m imposible cine
TS 2784111 superdetective cine
TS 2784112 armageddon cine
TS 2784113 rasca & pica tv
TS 2784114 coche fantastico tv
TS 2784115 telelecos tv
TS 2784116 simpsons tv
TS 2784117 south park tv
TS 2784118 star wars cine
TS 2784119 spiderman cine
TS 2784120 real madrid centenario
TS 2784121 barcelona himno
TS 2784122 atletico madrid himno
TS 2784123 queen we're the champions

DESCUBRELO TODO ACERCA DE TU SIGNO

1 palabra que te define
2 tu verbo favorito
3 representas
4 lo que más te gusta
5 lo que no soportas
6 como obtienes dinero
7 si dinero te significa
8 tu mente es
9 tu familia representa
10 tu imaginación es
11 los colegas dicen
12 tu trabajo perfecto
13 actividad beneficiosa
14 rapaces tus energías
15 en sociedad y negocios
16 en el amor buscas
17 el matrimonio es
18 tu gran defecto
19 tu gran virtud
20 tu sueño secreto
21 tu arma para seducir
22 en la sexualidad hay
23 que ostentas
24 que adulesces
25 tu filosofía
26 dios significa
27 los vicios
28 como defines el éxito
29 como jale ares
30 los amigos significan
31 temor oculto
32 lo que no te deja avanzar

ejemplo
YO ESCORPIO 19

EN WWW.MOBEE.COM LE OFRECEREMOS UNA GRAN VARIEDAD DE LOGOS, TONOS Y SERVICIOS PARA TU MÓVIL. EL COSTE POR MENSAJE ES DE 0,35€ + IVA. Valido para operadores: Movistar, Airtel y Vodafone.



↑ Pensamos que la dieta impuesta a Charade es demasiado estricta, aunque su velocidad y fuerza no disminuyen. Pregúntaselo a Nightmare si no nos crees.

Namco muestra todas sus armas con el nuevo rey de los juegos de lucha

SOUL CALIBUR II



↑ Mitsurugi sabe bailar con estilo.

tal Siegfried, alemán de nacimiento, que decidió robar la espada que aún empuñaba la mano del cuerpo sin vida de Cervantes. El famoso pirata había muerto, el mal había sido derrotado, pero algo peor estaba a punto de nacer. Al adquirir el poder de Soul Edge, Siegfried se convirtió en Nightmare y decidió que su trabajo a partir de entonces consistiría también en buscar almas para alimentar a su preciada espada. Y hasta aquí la clase de historia de hoy. Estos son, en líneas generales, los acontecimientos que tuvieron lugar antes de Soul Calibur II, el nuevo título de lucha de Namco (tercero de la serie) que viene dispuesto a demostrar que no todo está perdido en el género de los beat-em-ups.

Soul Calibur II es el mejor título de lucha del catálogo de Xbox. Podemos afirmar eso, sin miedo alguno, ya a estas alturas del análisis, pero no es ni de lejos el título definitivo que puede devolver el esplendor y la popularidad de la que un día disfrutó el género de la lucha. La nueva obra de Namco hace gala de una

UN ADELANTO

Veinte luchadores únicos, armas incontables, escenarios variados, gráficos de ensueño e incluso un argumento!

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2003
JUGADORES: 1-2
WEB: WWW.SOULCALIBUR2.COM/
SC2_XBOX.H

HACE MUCHO, mucho tiempo, allá por el siglo XVI, un pirata español llamado Cervantes consiguió hacerse con las espadas Soul Edge y Soul Calibur. Según contaba la leyenda, estas espadas concedían a su portador un poder ilimitado, un poder capaz de hacer frente a aquel de los dioses. Pero, como suele suceder en todo contrato, aquí también había esa condenada letra pequeña. El pirata Cervantes consiguió el poder que tanto anhelaba, por supuesto, pero también se condenó a él mismo a vagar por mares y tierras en busca de almas con las que saciar la sed de las espadas. Era un asesino andante en una búsqueda constante de nuevas víctimas.

Hasta el día en que se encontró con Sophitia, una joven guerrera que consiguió dañar una de las espadas de Cervantes. Poco más pudo hacer la guardiana del dios de los hereros, pero entonces llegó la luchadora japonesa Taki y arrancó de las manos del malvado pirata la espada Soul Calibur. Más tarde apareció un

INFORMACIÓN ADICIONAL

» **TODO LO QUE RELUCE...**
En algunos niveles del modo «Master» se te permitirá ganar un poco de oro, según cómo lo hagas en los combates consecutivos. Todo el dinero que obtengas podrás canjearlo en la tienda de compras por nuevos trajes, armas e incluso galerías de arte o archivos de personajes.

» **QUE NO PARE LA MÚSICA**
Siguiendo la línea clásica y sin pretensiones del juego, cada combate está acompañado por una banda sonora sutil y cautivadora al mismo tiempo. No dudes ni un momento que si Hollywood se hace con los derechos de la película, la banda sonora correrá a cargo de grupos como Limp Bizkit o Korn.

» **EXPERIENCIA**
A medida que ganes combates en el modo «Master», verás como el oro y la experiencia aumentan. Empiezas tu aventura siendo un aprendiz del acero y debes convertirte en el maestro absoluto del platino. Los puntos de experiencia te harán subir de categoría y desbloquearán armas y extras que podrás comprar gracias al oro ganado.



↑ Los escenarios cerrados no te permiten echar al contrincante fuera del ring.



↑ Los efectos de fuego son muy espectaculares. Cuidado que te quemas...

La nueva obra de Namco hace gala de una realización técnica impecable



↑ A falta de Johnny Depp, se trajeron a Spawn.

» realización técnica impecable y está repleta de buenas intenciones. Desde los efectos de fuego y luz a las animaciones de los personajes, pasando por el diseño de las armas, los escenarios y la banda sonora, todo desprende un aroma de superproducción y buen hacer. Pero el mal que afecta a Soul Calibur II no está escondido en el juego. El mal reside en el género de la lucha en sí.

Si analizamos detenidamente el resto de géneros de los videojuegos podremos encontrar con cierta facilidad algún título que haya contribuido a que el género en cuestión avance, a que de un paso hacia una nueva generación. Halo no inventó los shooters en primera persona y, además, revolucionó el género y abrió las puertas a toda una serie de shooters de nueva generación que llevarán nombres como Doom III, Half-Life 2 y, por supuesto, Halo 2. Aunque no colmó con todas las expectativas que había levantado, Blinx aportó un poco de sangre nueva al género de las plataformas y de bien seguro que futuros títulos copiarán algunas de las ideas que incluía este juego, como la de controlar el tiempo. El mundo de los RPG sufrió una reciente conmoción

LAS MAZMORRAS DEL INFIERNO

EL «MODO MASTER» está compuesto por una serie de mazmorras y subniveles en los que deberás elegir un camino y derrotar a los jefes en un número mínimo de movimientos.



↑ **LAVA:** Caminar por el fuego sin un instructor que te guíe puede ser muy dañino para tu salud.



↑ **HIELO:** Los oponentes son la última de tus preocupaciones cuando luches en el escenario del hielo.



↑ **ARENAS MOVEDIZAS:** Por mucho que agites tu arma, nada te puede salvar de las arenas movedizas.



↑ **MAPA:** Elegir sabiamente en las mazmorras de los jefes es más difícil de lo que a primera vista parece.

con la llegada de Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República y, si nada se tuerce por el camino, el año que viene Fable se convertirá en la bandera insigne de este género. Y así podríamos continuar durante horas y horas y seguro que encontraríamos juegos que han aportado algo espe-



PODER ABSOLUTO» Utiliza tu energía para terminar con el enemigo.

PARA que puedas romper la protección del enemigo o llevar a cabo un combo mortal, *Soul Calibur II* utiliza un mecanismo de carga de energía mediante el Gatillo derecho del controlador que, además de envolver a tu personaje en un espectro completo de bonitos colores, también te permite hacer picadillo a tu enemigo en menos que canta un gallo.



1 **ENERGÍA:** Mantén pulsado el gatillo derecho para acumular energía.



2 **PODER:** Tus extremidades y tu arma te indican que la energía está en ti.



3 **ATACA:** ¡Desata todo el poder en tu enemigo!



4 **TERMINADO:** Siempre me has gustado, de verdad. En serio.

» cial al género al que pertenecen (MotoGP, Project Gotham Racing, Tony Hawk's Pro Skater 4, FIFA 2003, Amped...). ¿Qué pasa entonces con el género de la lucha? Nada. Ese es el mayor problema de todos, que no pasa nada en absoluto. Sin duda, *Dead or Alive 3* mostró al mundo entero el potencial de Xbox, pero se quedó en eso, en algo bonito. Y títulos como *Mortal Kombat: Deadly Alliance* o *Tao Feng: Fist of the Lotus* no dejan de ser divertimientos temporales.

Pero si dejamos un poco de lado esta visión catastrófica de la situación actual de los juegos de lucha, nos encontramos con un título espectacular y divertido como pocos: *Soul Calibur II*. No hay vuelta atrás, todos los futuros beat-'em-ups deben ser mejores que *SCII* y deben aportar algo más que golpes, patadas y puñetazos. Pero hasta que llegue la nueva hornada de acción y testosterona, nos conformaremos con todo lo que ofrece el juego de Namco, que no es poco.



↑ Kilik le muestra sus habilidades con el bastón al enorme Astaroth.

Los escenarios poseen una belleza embriagadora que aumenta al son de la acertada banda sonora

INFORMACIÓN ADICIONAL

» DESTRUCCIÓN

Una de las mayores ventajas de jugar a los dos niveles del modo historia es que puedes comprar y ganar armas para tus personajes y conseguir al final un arsenal que sin duda alargará la vida de los modos «Extra Arcade», «Survival», «Time Attack» y «Versus». Además, las armas no son solo algo estético, todas ellas tienen sus puntos fuertes y débiles. Algunas de estas armas incluso te dañarán cuando las utilices pero al mismo tiempo infligirán grandes heridas en tu oponente. En vista de esto, está claro que ser un buen estratega es la clave para convertirse en el maestro de *Soul Calibur II*.

LA PARADA DE LOS MONSTRUOS» Sospechosos poco habituales.

DESDE LIZARD MAN a Inferno, *Soul Calibur II* incluye entre sus filas a los personajes más estrambóticos que hayan pasado nunca por un videojuego. No sabemos que demonios bebieron los programadores para crear semejantes criaturas, pero que nos manden una botella, por favor.



↑ **INFERNO:** Envuelto en llamas, esta bestia es capaz de caldear el ambiente como nadie.



↑ **VOLDO:** Es el personaje más extraño que hemos visto en un *beat-em-up*.



↑ **YOSHIMITSU:** Lleva máscaras absurdas y hace ruiditos divertidos, pero es hábil con la espada.



↑ **NECRID:** Verde, grande y con cuernos. Lo sentimos mucho chico, pero no eres nada atractivo.



↑ **ASTAROTH:** No te preocupes por sus orejas de conejo, preocúpate del hacha enorme que empuña.



↑ **SPAWN:** Un ex agente del gobierno que tiene muy malas pulgas cuando se enfada.

Todos los futuros juegos de lucha tienen que tomar a *SCII* de punto de partida



↑ Cuando dos grandes fuerzas chocan... Todo se vuelve de color verde Xbox.

» Si de algo no carece *SCII* es de variedad. 20 personajes (cinco tendrás que desbloquearlos) que incluyen a los luchadores más variopintos y extraños que puedas imaginar: desde piratas a lagartos, pasando por ninjas, gigantes y engendros de la talla de Voldo. Aunque los escenarios no sean tan interactivos como los de *DOA3*, sí que poseen una belleza embriagadora que aumenta al son de la estupenda y acertada banda sonora (¡por fin un poco de música bien orquestada!). Efectos de

agua sorprendentes, luces y sombras absolutamente realistas y una atmósfera general increíble que solo se ve superada por los movimientos de los personajes. Hay que verlo para creerlo. Todavía nos estamos preguntando cómo demonios han conseguido en Namco que unos polígonos detallados hasta la saciedad se muevan con tanta soltura y suavidad. Un diez, sin duda, en el apartado de la animación.

Y cómo habrás supuesto, nos hemos guardado lo mejor para el final: los modos de juego. A los ya clásicos «Arcade», «Survival», «Time Attack», «Versus», «Practice», etc., hay que añadir el adictivo modo «Weapon Master», que sin duda te enganchará hasta el final ya que es con este modo con el que podrás desbloquear todas las armas de los luchadores (12 para cada uno), todos los trajes, personajes y demás extras. Además, gracias a este modo, también ganarás experiencia y oro que podrás utilizar en la tienda. *SCII* no es el hueso más duro de roer que te vas a encontrar, pero terminar el modo «Weapon Master» te llevará lo tuyo.

Nos gustaría decir que *Soul Calibur II* es el juego de lucha. Pero no. Se trata del mejor título de lucha, sin duda, pero seguiremos esperando a que algo más gordo suceda dentro de uno de los géneros que nacieron al mismo tiempo que los videojuegos.

VEREDICTO

POTENCIAL

Desde las animaciones a los gráficos, todo resulta espectacular.

ESTILO

Banda sonora muy acertada, fabuloso aspecto general y efectos de luz y fuego sin desperdicio.

ADICCIÓN

Cuando consigas todas las armas y personajes escondidos querrás seguir jugando para convertirte en un verdadero maestro de la lucha.

LONGEVIDAD

Terminar el juego te llevará cierto tiempo, pero siempre puedes luchar contra un oponente humano que en el fondo es mucho más divertido.

LO MEJOR

- CONTROL IMPECABLE
- GRÁFICOS SOBERBIOS
- MOVIMIENTOS FLUIDOS
- ANIMACIONES PERFECTAS
- DIFICULTAD AJUSTADA

LO PEOR

- LA IA EN LOS NIVELES DE DIFICULTAD FÁCIL Y MEDIO

RESUMEN

El ejemplo a seguir para todos los futuros juegos de este género y, aunque no inventa nada, divierte como ninguno.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

9.1/10



⬆ Aunque los ingleses parezcan un grupo de patanes cervenceros, van 1-0 en el primer minuto de juego.

Sol, arena y tedio...

PRO BEACH SOCCER

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: PAM DEVELOPMENT

EDITOR: WANADOO

DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY

LANZAMIENTO: AGOSTO 2003

JUGADORES: 1-4

WEB: WWW.PROBEACHSOCCER-GAME.COM

He aquí la receta que se ha seguido para la elaboración de este combinado: se coge un deporte al uso y se le añaden algunos nombres de jugadores reales, como Eric Cantona o Julio Salinas (la fidelidad de los modelos 3D es opcional). Echa dos medidas de movimientos acrobáticos, un tapón de nuevas reglas

-inventadas para hacer el juego (presuntamente) más divertido-, y una pizca de exotismo con terrenos de juego ubicados en Río o Bangkok. Sazona con una moderada dosis de música *techno*, agítalo todo bien, y adórnalo con la correspondiente guinda de erotismo de la mano de «despampanantes mujeres» (sic).

El experimento les ha salido un poco rana, pero los motivos no hay que buscarlos en los ingredientes escogidos (aunque un poco más de originalidad hubiera sido de agradecer), sino más bien en la deficiente ejecución técnica de todos los apartados.

Para empezar, el apartado gráfico está bastante por debajo de lo que puede conseguirse usando el hardware de Xbox. Los modelos 3D carecen de definición, así como las texturas que los visten (especialmente sangrante es el caso de las «despampanantes mujeres», es decir, las anima-

doras que aparecen en los medios tiempos). Los movimientos son repetitivos y algo mecánicos (una vez más, nuestras amigas parecen estar practicando alguna especie de exorcismo vudú, pero incluso los jugadores adolecen de cierta atrofia muscular), y los efectos de luz y partículas son escasos y anodinos. En cuanto al apartado sonoro, hay que decir que resulta insulso y repetitivo a más no poder.

Pero el principal problema radica en la «inteligencia» de nuestros compañeros de equipo y oponentes controlados por la CPU. Sólo os diremos que los nuestros son capaces de quedarse parados junto al balón sin hacer un solo gesto para jugarlo; imagina tu frustración si esto te pasa en defensa. Imagina ahora que te pasa tres veces seguidas y pierdes el partido. Sin embargo, otras veces el juego resulta demasiado fácil. Basta con pulsar el disparo, hacer que el mediador alcance su punto máximo y soltar: deja que tu jugador haga el resto por ti. La sensación que te queda al acabar el partido es la de que el resultado podría haber sido cualquiera, de que depende más de la suerte que de uno mismo. Y eso no es nada bueno.



⬆ Nuestro colorido héroe tira a puerta.



⬆ El portero se ha encallado; gol seguro.



⬆ Puedes encontrar los descartes de DOAX Beach Volleyball...



⬆ Alguien marcará en los próximos cinco segundos, seguro.



⬆ El fútbol no necesita DJ - ¡piérdete!

INFORMACIÓN ADICIONAL

IMAGEN CONGELADA

En algunas ocasiones, tirarás a puerta y la acción se congelará para que podamos apreciar las habilidades acrobáticas del portero. Lo cual rebaja aún más la tensión del partido.

VEREDICTO

POTENCIAL

Para pasar un par de horas entretenidas con los más pequeños de la casa.

ESTILO

¿Hubiera ganado enteros sin esas gallinas cluecas que son las animadoras? Honestamente, no.

ADICIÓN

Una vez comprobada la inutilidad de los jugadores y la aleatoriedad del resultado, bien poca.

LONGEVIDAD

El tiempo que tarde nuestro sobrinito en desarrollar al completo sus habilidades psico-motrices.

LO MEJOR

+ ESCENARIOS A PRUEBA DE TORPES

LO PEOR

- ¿INTELIGENCIA? ARTIFICIAL
- MODELOS Y ANIMACIONES
- ESAS ESPANTOSAS ANIMADORAS

RESUMEN

Aunque en teoría la idea de jugar al fútbol en la playa es más que apetecible, en la práctica este juego se queda en agua de borrajas. Lástima.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

4,6 // 10



CLASSICS



¿Ya te has acabado el Splinter Cell?
¿Necesitas más emociones
que una partida de MechAssault?
¿Quieres añadir a tu colección
de juegos Xbox, algún título de los
que no pueden faltar?
Entonces, a que esperás a comprarte
los clásicos de Xbox a un precio
realmente interesante.

Dead or Alive 3

"El tercero título de esta mítica saga de lucha ha llegado
a la perfección técnica."

- Xbox Magazine

Oddworld: Munch's Oddysee

"Técnicamente, el juego es simplemente asombroso.
Toda una lección de buen hacer gráfico, sumado
a los diálogos inteligentes y bien traducidos."

- El Correo

Project Gotham Racing

"El juego, espectacular donde los haya, con un equilibrio
de luces muy bien hallado y el toque manager que lo hace
original, alcanza su perfección en la repetición de las carreras..."

- El Periódico de Cataluña

RallySport Challenge

"Además de las pruebas de rally tradicionales,
la gran virtud de este juego es la inclusión de otro tipo
de pruebas, lo que aporta una gran variedad de conjunto."

- SuperJuegos

Amped: Freestyle Snowboarding

"Parece que el snowboard está de moda.
Los chicos de Xbox sacan un juego con buenos gráficos,
centrado en la competición de estilo libre."

- Maxim Spain



€29,99

www.xbox.com/es



↑ Ahora hay una maravillosa vista...pero mantente alerta por lo que pueda pasar, o por quien pueda estar observando.



↑ Mantén un ojo fuera del Jolly Roger_



↑ Sobrevive a la tormenta y ganarás una recompensa.

¿Quién ha escondido la botella de ron?

PIRATAS DEL CARIBE

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: AKELLA

EDITOR: BETHESDA

DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

LANZAMIENTO: SEPT 2003

JUGADOR: 1

WEB: WWW.PIRATES.DETHSOFT.COM/MAIN.HTML

UN ADELANTO

Como capitán pirata, tienes que reclutar a la tripulación que te acompañará en tu viaje y hacer crecer tu reputación.

VER EN EL CINE a Orlando Bloom (alias Legolas en El Señor de los Anillos) y a Johnny Depp armando la gorda a unos piratas más malos que un dolor es un privilegio para cualquier aficionado a las buenas películas de aventuras; pero poder revivir la vida de un bucanero -vía RPG- en tu

Xbox es todavía mejor. O por lo menos...casi.

Akella y Bethesda, creadores de aventuras del calibre de Morrowind, son los responsables de este título que, lejos de recrear las andanzas de tan insignes actores (jajaja, es broma), utiliza su licencia para impulsar sus ventas ya que realmente viene a ser la segunda parte de aquél conocido Sea Dogs, un título de piratas bajo el paraguas de un buen juego de rol.

Basado en el motor gráfico de Morrowind, hecho que se hace patente ya desde el comienzo de la aventura -sobre todo

en el grado de detalle de los escenarios y personajes, así como en los movimientos de los mismos-, este Piratas del Caribe ofrece un RPG de marcado carácter liberal, es decir, que te permite hacer lo que tú quieras dentro del archipiélago en el que se desarrolla la acción y a través de tus propias decisiones. De esta forma, no tendrás que seguir al dedillo el hilo argumental de la historia, que versa sobre la búsqueda de un rubí perdido en una isla misteriosa.

De este modo, y para controlar la evolución del protagonista, tienes a tu disposición una hoja de personaje (bastante sencilla) en la que encuentras toda la información sobre los ítems, habilidades, experiencia, etc. de tu personaje y que puedes consultar siempre que quieras para realizar cambios o modificar tu perfil.

El juego posee dos vertientes: exploración terrestre y exploración marítima. En la primera, exploración terrestre, puedes escoger entre una vista en primera o tercera persona, aunque a la hora de batirte con la espada la vista cambiará automáticamente a tercera persona; de todas formas, se podría haber mantenido la posibilidad de elección, lo que hubiera incrementado la jugabilidad, ya que es una pena que los combates terminen siendo repetitivos.

En cuanto a la parte marítima -lo mejorcito del juego-, lo más interesante es poder atacar barcos enemigos, con luchas abiertas, asaltos a mano armada, disparos con cañones estilo FPS, etc. Lástima que unos gráficos tan buenos y unos controles



↑ Si quieres, puedes teletransportarte y no tener que echar un ojo a la ciudad.



↑ Puedes luchar con la espada de múltiples maneras.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EN EL CINE

La película de Disney es la que sigue a PDC ya que Akella estaba detrás de este proyecto mucho antes de que se concluyera el filme. Sin embargo, siempre es mejor contar con una licencia, aunque no tomes ni la historia ni las imágenes.

SER O NO SER

Elige entre ser bueno o malo. Puedes hacer lo que tú quieras, tan sólo haz en cada momento lo que te apetezca. ¿Que quieres ser bueno? Pues no lo dudes, ayuda a la gente en apuros, pero recuerda siempre que eres un pirata.

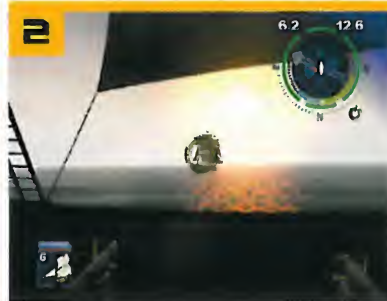
CUANDO LA NAVE SE VA A PIQUE >>> ¡Armad los cañones!

LAS BATALLAS en mar abierto son de lo mejorcito del juego. Puedes usar los cañones, asaltar los barcos, mandar a unos pocos kamikazes... Es lo que tiene vivir en Swindon. Esta es la típica estructura de una batalla.



1 ¡ALLÍ ESTÁN!

¿Buscas problemas? Navega hasta una nave pirata en el mapa y la batalla comenzará.



2 OJO ESPÍA

Es tiempo de jugar con el cañón. Cambia a la vista en primera persona y prepara toda la artillería.



3 ¡AL ABORDAJE!

Coloca tu barco justo al lado del enemigo y tendrás la posibilidad de asaltarlo.

Piratas del Caribe te permite hacer lo que tú quieras dentro del archipiélago en el que se desarrolla la acción



Como un barco esbozado en un océano pintado..

tan sencillos no tengan su climax en un sonido a la altura de las circunstancias, tanto en la BSO como en los FX, que quedan relegados a un segundo plano.

En definitiva, *Piratas del Caribe* borda los aspectos más destacados de un buen RPG (libertad de elección, mundos que explorar, posibilidades de personalización, etc.) pero se queda corto en el aspecto arcade (como en los combates a espada). El resultado: un gran juego de rol cuyos únicos puntos débiles son el apartado sonoro y una continua repetición en la estructura de los combates, que puede llegar (y de hecho llega) a aburrir.



Hazte amigo o elimina a los borrachos de las tabernas.



Es hora de tomar decisiones. Hay toda una economía «familiar» que gestionar.

VEREDICTO

POTENCIAL

Para un juego de rol, todo el imaginable. Puedes hacer todo lo que quieras, lo que sea.

ESTILO

Un gran acabado para un título de piratas cuyo único problema técnico es el sonido.

ADICCIÓN

Las batallas entre navíos son increíbles, aunque el juego va perdiendo fuerza según avanzas en la aventura.

LONGEVIDAD

La posibilidad de hacer todo lo que quieras también aburre ya que puede llegar a ser repetitivo.

LO MEJOR

- + LIBERTAD DE ELECCIÓN
- + SER UN PIRATA
- + APARTADO GRÁFICO

LO PEOR

- UNA LICENCIA DA MUCHO MÁS SÍ
- SONIDO FX
- PUEDE ABURRIR

RESUMEN

Un juego de rol en el que se te permite realizar todos tus deseos. Pero no te engañes, no siempre te divertirás tanto.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.0//10



↑ ¿A quién voy a pasar? Pito, pito, colorito...

Un domingo cualquiera ganarás la Superbowl a través de Xbox Live

NFL FEVER 2004

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: MICROSOFT

DISTRIBUIDOR: MICROSOFT

LANZAMIENTO: DISPONIBLE

JUGADORES: 1-4

WEB: WWW.XBOX.COM

A pesar de los muchos juegos dedicados a este deporte que salen en EEUU para Xbox a nosotros sólo nos llegan las migajas y demos gracias que al menos nos llega algo. De todos los títulos que hasta el momento han llegado por estos lares este no figura entre la élite, lo cual ni significa que sea malo; simplemente lo que ocurre es que, por ejemplo, el NFL 2K3 de Sega, es bastante mejor.

Pero pasemos a enumerar las virtudes -que las tiene y en cantidad- de este Fever 2004. Para empezar la temporada es la de este año, con la correspondiente actualización de equipos y jugadores. Tenemos diferentes modos de juego como un partido simple o una temporada completa, también llamado modo "Dynasty". En este modo es posible controlar casi todos los aspectos de un equipo durante la larga temporada de fútbol. Llegaremos a controlar los fichajes, la vestimenta o el tipo de estadio que queremos. Si somos los mejores llegaremos a ganar la Superbowl, si no, pues esperaremos a la siguiente temporada. En total podemos jugar hasta 25 temporadas consecutivas, lo que da para muchos años de juego o, como mi-

nimo, hasta que salga el Fever 2005. El Dynasty también está disponible en otra modalidad donde jugarán equipos clásicos y recordados de la historia del fútbol americano.

Pero es en el campo donde Fever demuestra que es un peso pesado. El juego es fluido y ameno, la elección de estrategia y jugadas se realiza de forma rápida y poco tediosa. Si nos perdemos entre tanta estrategia de ataque y defensa siempre podremos acudir a la sección *Coach* que nos elegirá cuatro o cinco tácticas oportunas para ese momento del partido. El control es francamente bueno cuando te acostumbras, ya que se usan todos los botones y sus funciones cambian dependiendo del tipo de jugador y del momento. Pero son los pases lo que más ha mejorado respecto a la anterior entrega. Un nuevo modo llamado *Read & Lead* ofrecerá mayor control sobre los pases del Quarterback aumentando también la dificultad del juego.

NFL Fever 2004 es un juego equilibrado 100%. No encontramos un simulador puro, pero tampoco es arcade de pies a cabeza. Se encuentra justo en la mitad. Es fácil de jugar para los novatos -después de un par de partidos, claro- y todo un reto para los expertos. La IA, apartado muy importante en este género, es francamente buena y la defensa no nos dejará tirado a las primeras de cambio, a no ser que escojamos una táctica poco apropiada. Y por si el tema gráfico te importa añadiremos también que es excelente, con unas animaciones soberbias y un audio sobrecogedor con un equipo Dolby Digital. Si no fuera por la conexión a Xbox Live sería igualito que su antecesor Fever 2003, porque en ocasiones parece el mismo juego.



↑ Tácticas, flechas, cuadros, movimientos... sí, es un deporte sólo para descerebrados.



↑ Las expresiones faciales son uno de los puntos fuertes del juego.



↑ Cuidado que vienen puntos seguros.



↑ Esa posición no es la más apropiada para este deporte...

INFORMACIÓN ADICIONAL

QUARTERBACK SAMURAI

Entre los muchos equipos seleccionables en el juego el que más gracia nos ha hecho ha sido el formado por Samurais. Al más puro estilo medieval éstos se presentan con sus armaduras correspondientes en lugar de equipación deportiva.



VEREDICTO

POTENCIAL

Gráficos y animaciones excelentes con un sonido estupendo. Atención especial a la representación facial.

ESTILO

Mitad arcade, mitad simulación. Se echan en falta algunos extras como repeticiones comentadas.

ADICIÓN

Si te gusta el deporte te enganchará, si no pues seguramente reniegues de él.

LONGEVIDAD

Tan largo como quieras o, al menos, hasta que salga la próxima versión. Y si te aburres conéctate a Xbox Live.



LO MEJOR

- ANIMACIONES
- MODO DINASTÍA
- IA
- XBOX LIVE



LO PEOR

- SIN TIPOS DE CÁMARAS
- IGUAL QUE EL 2003
- ESAS ESPANTOSAS ANIMADORAS

RESUMEN

Buen juego de fútbol americano que sabe tomar lo mejor de este deporte sin perjudicar la diversión y además con opción Xbox Live

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.0 // 10

La Anatomía Humana

Descuartizada por Tao Feng



FIG. 1. – Dolor Insoportable

El proceso de descuartizar la anatomía empieza golpeando el punto de contacto, provocando contusiones y hemorragias cerebrales.



FIG. 2. – Anulación Corporal

La descuartización está cerca de terminarse cuando los miembros se debilitan y terminan rompiéndose como consecuencia de los continuos golpes, dejando al enemigo fuera de combate.



FIG. 3. – Destrucción Total

Los oponentes a menudo son lanzados a través de las paredes y los cristales situados a su alrededor. El resultado son heridas de diferente tamaño y profundidad.



**SÓLO EN
XBOX**

TAO FENG
FIST OF THE LOTUS

PRÓXIMAMENTE

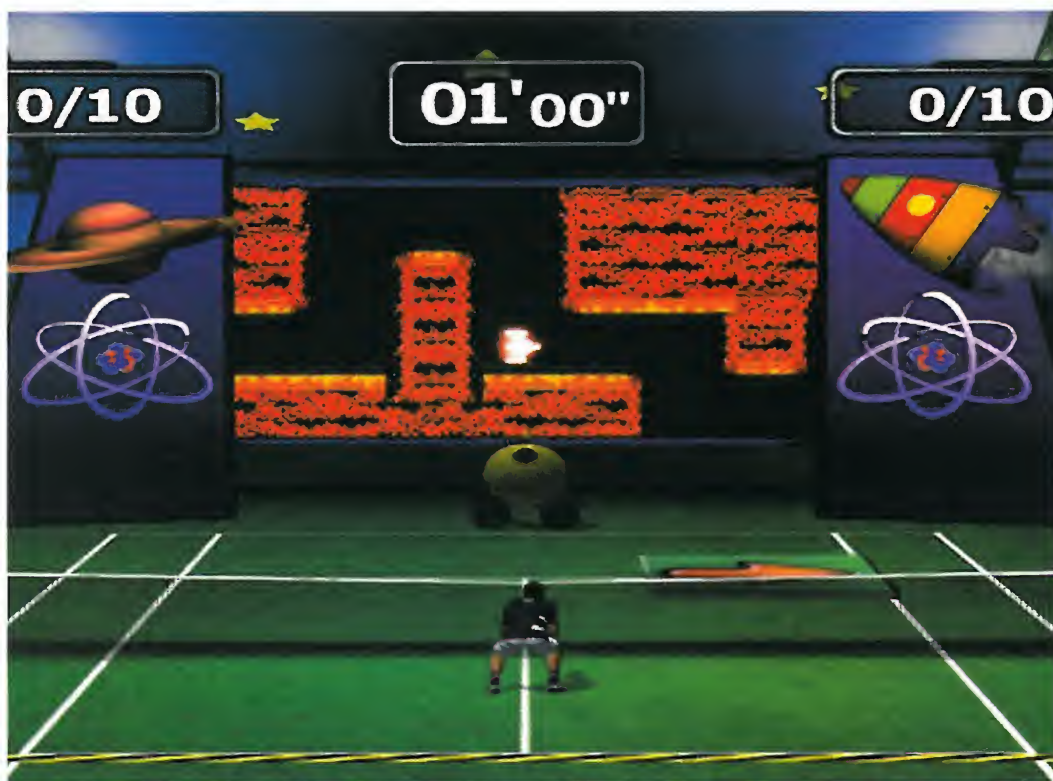
RECOMENDADO
POR EL ICGA
aDeSe
18

TOTALMENTE
EN CASTELLANO

Microsoft
game studios

© 2003 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Fist of the Lotus, Tao Feng, Xbox y los logos Xbox son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o otros países. El nombre de las compañías y productos mencionados aquí son marcas registradas de sus respectivos propietarios.

XBOX



↑ Los minijuegos del modo Carrera son más divertidos que en otros títulos

NOOO es un buen juego de tenis

ROLAND GARROS 2003

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: CARAPACE

EDITOR: WANADOO

DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY

LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2003

JUGADORES: 1-4

WEB: WWW.RG2003-GAME.COM

Desde que el fantástico juego Virtua Tennis, de Sega, y su consiguiente segunda parte, hicieron su aparición en el mundo de las consolas, no ha existido un simulador de tenis mejor. ningún videojuego ha llegado a la altura de ese legendario título.

Muchos han intentado desbancar a ese mito tenístico pero todos han fracasado en ello (aunque todo apunta a que Top Spin si lo logrará). Pues Roland Garros 2003 es otro claro ejemplo de esta verdad como un puño, pero es que además este simulador es uno de los menos afortunados que han pasado por nuestras manos. Si, es cierto, no hay muchos juegos de tenis en Xbox, pero el menos destacable es este, sin duda.

¿Y qué es lo peor que puede tener un simulador de tenis? Pues claramente, el control. Virtua Tennis fascinó al mundo entero por su control simplista pero complejo al mismo tiempo. Era un título que se dejaba jugar, todo lo contrario que este Roland Garros, que no es ni intuitivo, ni adaptable ni cómodo.

Ya puedes intentarlo una y otra vez, que acertar a la pelota es más cuestión de suerte que de habilidad, preguntándonos en más de

una ocasión si somos nosotros o es que simplemente la raqueta del jugador tiene más agujeros que un queso Gruyère. Pues no, aunque parece mentira, es el juego.

Las animaciones acompañan y potencian este poco alentador panorama. Lentas, caóticas, repetitivas y mal conjugadas. Los personajes corren por la pista como si tuviesen un ataque epiléptico y no digamos los momentos cumbre cuando celebran un punto, en el que los movimientos además de repetitivos parecen los de un robot mal engrasado. Es la combinación entre un control desafortunado y unas animaciones de los personajes nada logradas, lo que da lugar a situaciones tan inverosímiles como intentar golpear una pelota que viene por la derecha del personaje con un revés de izquierdas al aire. Se trata de una situación bastante incómoda porque no sabremos cómo reaccionar.

La IA de los personajes tampoco se queda a la zaga y en ocasiones nos hará dudar si es que son unos deportistas brillantes o unos aficionados por su aleatorio comportamiento. Para rematar el conjunto la física de la pelota parece sacada de un corto animado del Correcaminos. No se mueve de forma coherente, no rebota como en la realidad y en algunos escenarios queda disimulada con la cancha de tenis haciendo aún más difícil acertarle. Parece como si ésta flotase por el aire, y un claro ejemplo es cuando el tenista realiza el saque, ya que durante un segundo se queda suspendida en el aire antes de ser golpeada.

Podríamos no parar de sacarle defectos pero no merece la pena. Si has jugado a Virtua Tennis (o su segunda parte) hazte a la idea de que este Roland Garros es todo lo contrario. Menos mal que ya queda muy poco para el prometedor Top Spin.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» MODO CARRERA

Escogerás un tenista y después de configurarlo podrás entrenarlo para participar posteriormente en torneos. Los entrenamientos te ayudarán a mejorar tus habilidades pero cuestan dinero y para eso deberás ganar en los campeonatos.



↑ La peor animación del juego es sin duda el movimiento de saque.



↑ La pelota flota por el aire gracias a una física irreal.



↑ Personajes simples, poco detallados y mal animados.



↑ Aunque hay diferentes tipos de pista, no creemos que lleguéis a jugarlas todas.

VEREDICTO

POTENCIAL

Gradas planas, tenistas profesionales mal animados, física irreal y pistas con texturas indefinidas. ¿Alguien da más?

ESTILO

Ni de lejos tiene el glamour que el torneo que le da nombre.

ADICIÓN

Si aguantas un partido completo habrás superado la media esperada.

LONGEVIDAD

En teoría bastante porque tiene varios modos de juego y un interesante modo Carrera.



LO MEJOR

- IDEA DEL MODO CARRERA
- LAS RISAS QUE PUEDES ECHARTE A SU COSTA



LO PEOR

- ANIMACIONES
- GRÁFICOS
- FÍSICA DE LA PELOTA
- CONTROL

RESUMEN

Nada que ver con el torneo que le da nombre. Un nuevo intento fracasado de lograr un buen juego de tenis para nuestra Xbox.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

3,5 // 10

AHORRA 70€

249,95

CONSOLA XBOX
+ DOA 3 + P. GOTHAM + RALLISPORT + MUNCH ODD.

EXCLUSIVA CentroMAIL

AHORRA 50€

239,95

CONSOLA XBOX
+ SOUL CALIBUR II + NBA INSIDE DRIVE 2003
+ FUZION FRENZY

AHORRA 20€

239,95

CONSOLA XBOX
+ MOTO GP URT 2

PlayStation 2

COMPRA COLIN McRAE RALLY 4 y Llévate este CUADERNO con las notas del copiloto de REGALO

59,95

EXCLUSIVA CentroMAIL

04 colin mcræ rally

3+ Codemasters

CABLE EUROCONECTOR

17,95

NUEVO

CONTROL PAD

19,95

NUEVO

¡¡ROMPEMOS LOS PRECIOS!!

AHORRA 5€

STAR WARS CABALLEROS

64,95

AHORRA 5€

JUDGE DREDD

54,95

AHORRA 3€

SOUL CALIBUR II

62,95

AHORRA 5€

TRUE CRIME

54,95

BLOOD WAKE

9,95

FUZION FRENZY

9,95

NBA INSIDE DRIVE 2003

14,95

TENNIS M. SERIES 2003

19,95

RED CARD

19,95

CHASE HOLLYWOOD

19,95

BATMAN VENGEANCE

19,95

STAR WARS JEDI STAR

29,95

NUEVAS TIENDAS

ALICANTE Elche C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n • LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Fuerteventura C.C. Atlántico, 8928 160 072 • PONTEVEDRA Vigo Travesía de Vigo s/n C.C. O Troncal • STA. CRUZ DE TENERIFE Tenerife C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n.

A CORUÑA A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 8981 143 111 Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara, 8981 386 480 Santiago de Compostela C.C. Área Central, 8981 575 512 • ÁLAVA Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 8945 134 149 • ALICANTE Alicante • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n 8965 246 951 • C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 8965 114 186 Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 8965 467 959 Torrevieja C/ Fotografías Darblade, 13 8965 709 984 • ALMERIA Almería Av. de La Estación, 14 8950 260 643 • El Ejido C.C. El Copo. Local 106 +107 8950 480 230 • ASTURIAS Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 8985 151 242 Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 8985 119 994 • ÁVILA Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I s/n 8920 219 108 • BALEARES Palma de Mallorca • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 8971 405 573 • C/ Bolsería, 10 8971 727 663 Ibiza C/ Via Púnica, 5 8971 399 101 Inca C/ Pelaires, 10 8971 883 140 • BARCELONA Barcelona • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 8934 860 064 • C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunción, s/n 8933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 8934 126 310 • C/ Sants, 17 8932 966 923 • C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 8933 560 880 Badalona • C/ Soledad, 12 8934 644 697 • C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n 8934 656 876 Barberá del Vallés C.C. Barcentro. A-18. Sor. 2 8937 192 097 Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L. 11. Av. Gran Vía, 75-79 8932 590 229 Manresa • C/ Alcalde Armengou, 18 8938 730 838 • C.C. Carrefour 8938 730 838 Mataró • C/ San Cristóbal, 13 8937 960 716 • C.C. Mataró Park. C/ Estrassburg, 5 8937 586 781 • BURGOS Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León 8947 222 717 • CÁCERES Cáceres Av. Virgen de Guadalupe, 18 8927 626 365 • CÁDIZ San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 8956 592 528 • CASTELLÓN Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 8964 340 053 • CIUDAD REAL Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski 8926 227 354 • CÓRDOBA Córdoba C/ Zoco Córdoba, Av. I. M. Martorell, s/n 8957 468 076 • C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n • CUENCA Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 8969 225 031 • GIRONA Girona C/ Emili Grahit, 65 8972 224 729 Figueras C/ Morella, 10 8972 675 256 • GRANADA Granada C/ Recogidas, 39 8958 266 954 Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión 8958 600 434 • GUIPUZCOA San Sebastián Av. Isabel II, 25 8943 445 660 - Irún C/ Luis Mariano, 7 8943 635 293 • HUELVA Huelva C/ Tres de Agosto, 4 8959 253 630 • JAÉN Jaén Pasaje Maza, 7 8953 258 210 • LA RIOJA Logroño Av. Doctor Múgica, 6 8941 207 833 • LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas • C.C. La Ballena, L. 1.52 8928 418 218 • P de Chil, 309 8928 265 040 • C.C. 7 Palmas, L. 208 8928 419 948 • C.C. El Muelle 8928 265 416 Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 8928 817 701 Vecindario C.C. Atlántico, L. 29. Planta Alta 8928 792 850 • LEÓN León Av. República Argentina, 25 8987 219 084 • MADRID Madrid • C/ Preciados, 34 8917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 8915 278 225 • C.C. La Vaguada, L. T-038 8913 782 222 • C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n 8917 758 882 Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 8918 802 692 Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasaola, 26 8916 520 387 Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III), L. 158 8916 194 424 Getafe C/ Madrid, 27 Posterior 8916 813 538 Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 8916 374 703 Móstoles Av. de Portugal, 8 8916 171 115 Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 8917 990 165 Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 8916 562 411 Villalba C.C. Planetario, Av. Juan Carlos I, 46 8918 492 379 • MÁLAGA Málaga C/ Almansa, 14 8952 615 292 Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 8952 463 800 Vélez-Málaga C.C. El Ingenio, L. B-45. 8952 541 178 • MURCIA Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n 8968 294 704 Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 8968 321 340 • NAVARRA Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 8948 271 806 • PALENCIA Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 8979 730 464 • PONTEVEDRA Pontevedra C.C. Valia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n 8986 853 624 Vigo C/ Elduayen, 8 8986 432 682 • SALAMANCA Salamanca C/ Toro, 84 8923 261 681 • SANTA CRUZ DE TENERIFE Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 8922 293 083 • SEVILLA Sevilla • C.C. Los Arcos, L. B-4. Av. Andalucía, s/n 8954 675 223 • C.C. Pza. Armas, L. C-38. Pza. Legión, s/n 8954 915 604 • TARRAGONA Tarragona Av. Catalunya, 8 8977 252 945 • TOLEDO Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 8925 285 035 • VALENCIA Valencia • C/ Píntor Benedito, 5 8963 804 237 C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 8963 339 619 Alidaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 8961 920 002 Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda 8961 566 665 • VALLADOLID Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 8983 221 828 • VIZCAYA Bilbao Pza. Antiguibar, 4 8944 103 473 Barakaldo C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n locA-21 8944 970 220 • ZARAGOZA Zaragoza C/ Cádiz, 14 8976 218 271 Zaragoza C.C. Augusta, Av. de Navarra, 180 8976 312 988.



PLAYLIVE

XBOX LIVE 2.0 YA ESTÁ AQUÍ

DE FORMA PAULATINA, y con algún pequeño retraso sobre el plan inicial, Microsoft está lanzando las novedades prometidas para *Xbox Live*. El objetivo final consiste en ampliar las posibilidades de comunicación entre los suscriptores y para ello ha mejorado lo ya conocido y ha añadido algunos nuevos elementos al servicio.

El cambio más evidente -el nuevo interfaz que encontrarás en el menú de arranque de la consola- aparece explicado en esta misma página más abajo, por lo que no nos extendemos más sobre él. Las otras novedades tienen que ver con Internet y las páginas Web a las que el jugador puede acceder desde su PC. La sede oficial de Xbox -www.xbox.com- ha recibido un completo repaso en su diseño y funciones para integrarlo mejor con el servicio. Un cambio que afecta también a las versiones internacionales del producto, entre ellas, la española -www.xbox.com/es-. Dejando de lado las consideraciones sobre el nuevo look, el suscriptor de *Xbox Live* podrá darse de alta en la Web con su *gamertag*, para lo que necesita vincular su alias en *Xbox Live* a una cuenta *net.passport*. Se trata de una identidad única *on line* con la que es posible acceder a varios de los servicios de Microsoft: Messenger, Hotmail o la Web de Xbox. Si el jugador aún no dispone de una cuenta *net.passport*, el proceso para darse de alta es sencillo, rápido y gratuito, claro. Y puede hacerse desde la Web de Xbox con unos pocos clics de ratón. Una vez vinculado el *gamertag* con la cuenta *net.passport*, el jugador ya puede acceder a los nuevos servicios de *Xbox Live* desde su

PC. Por ahora, estos consisten en poder acceder a la lista de amigos para ver quien está jugando y a qué. También podemos consultar las clasificaciones dinámicas de los juegos: la posición de cada uno en el ranking mundial, quién está en el primer puesto, etc. En el momento de escribir este artículo, las únicas clasificaciones disponibles son las de los títulos de la serie *MotoGP*, pero Microsoft irá ampliando el catálogo de forma progresiva.

La otra gran novedad la constituye la Web dedicada a XSN Sports. XSN Sports es la línea de juegos deportivos exclusivos para Xbox con capacidades *on line*. La idea es centralizar las competiciones y la información por medio de una Web que permita a los usuarios organizar ligas, torneos y acceder a las estadísticas de cada uno de estos deportes virtuales que van a dar forma a XSN Sports. Por el momento, la cosa está empezando y el primer título disponible es *NFL Fever 2004*, juego de fútbol americano desarrollado por Microsoft que está recibiendo una excelente acogida crítica en su país de origen. Le seguirán títulos como *NHL Rivals 2004* -hockey sobre hielo- y *Links 2004* -golf-, claramente enfocados hacia el mercado estadounidense. Más apetecible para los jugadores de por aquí resultan *NBA Inside Drive 2004*, *Top Spin* -tenis- y *Amped 2* -snowboard-. Todos ellos estarán a la venta para final de año. Entonces hablaremos más de XSN Sports. Entretanto, puedes visitar www.xsn-sports.com y conocer de primera mano cómo va a funcionar el mundo de las ligas *on line*.



Live Noticias

NUEVO INTERFAZ PARA XBOX LIVE

Live Now ya está disponible

HACE UNOS MESES, comentábamos en esta sección las novedades que Microsoft preparaba para el servicio Xbox Live. La compañía anunció una versión 2.0 que ya debería estar plenamente operativa para cuando esta revista salga a la venta y entre ellas destaca la nueva versión del interfaz Xbox, lo que muchos conocéis como *dashboard*.

El nuevo interfaz es destacable, no sólo por ofrecer un nuevo aspecto gráfico, sino por las nuevas funcionalidades que incluye. Y es que, básicamente, facilita la gestión de las opciones del servicio y permite una mejor comunicación entre los usuarios. Para empezar, el acceso a la lista de amigos es más inmediato. Ya no es necesario pasar a través de las pantallas de administración de cuenta y posteriores para ver quien está jugando y a qué ya

que la información se encuentra disponible desde el primer momento en que accedes al apartado Xbox Live desde el menú de arranque de la consola. Ahí aparecen el número de amigos conectados y la relación de peticiones de juego que el jugador ha enviado o recibido, al igual que la

información que Microsoft haya podido mandar a los suscriptores sobre el servicio.

Pero si la compañía denomina al nuevo invento *Live Now* no es sólo por los cambios cosméticos. La comunicación oral también estará disponible desde el *dashboard*, y esto sí es una novedad

significativa. Viene a hacer las funciones de un *chat* en el que es posible charlar cómodamente con otros jugadores sin necesidad de estar cargando discos de juego para encontrarse con unos y otros. Un punto de reunión que facilita la comunicación y el desarrollo de la comunidad de usuarios Xbox Live.



↑ El nuevo interfaz ofrece más información.



↑ Será posible mantener el antiguo si así se desea.



↑ Hay que ponerse de acuerdo antes de llegar a esto.

Xbox Live-Los juegos

¿Quieres jugar *on line*? Enumeramos las posibilidades disponibles: los títulos que ya están a la venta y poseen opciones *Live*, bien de juego o de descarga de contenidos. Más abajo, recopilamos los títulos en preparación con un ojo puesto en Live.


Ya disponible

Los juegos que ya puedes encontrar en tu tienda habitual.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	JUGADORES	D/L CONTENT?	ROX	PUNTUACIÓN	GÉNERO
Burnout 2: Point of Impact	Criterion Games	Acclaim	n/a	puntuación	16	9	Carreras
Capcom vs SNK 2 EO	Capcom	Capcom	2	No	15	7.7	Beat 'em up
Godzilla: Destroy All Monsters Melee	Atari	Atari	n/a	Si	-	-	Beat 'em up
MechAssault	Microsoft	Microsoft	2 - 8	Si	11	8	Shooter de mechs
Midtown Madness 3	Dice	Microsoft	2 - 8	No	17	8	Carreras
MotoGP Online demo	Climax	THQ	2 - 16	No	Demo	8.9	Carreras
MotoGP 2	Climax	THQ	2 - 16	No	16	9.4	Carreras
MX Superfly	Pacific Coast P&L	THQ	n/a	Si	13	6.5	Deportes extremos
NBA2K3	Sega	Atari	2 - 4	No	13	6.2	Deportes EE.UU.
NFL2K3	Sega	Atari	2 - 4	No	14	7.8	Deportes EE.UU.
NFL Fever 2003	Microsoft	Microsoft	2 - 4	No	10	8.2	Deportes EE.UU.
NHL2K3	Sega	Atari	2 - 4	No	14	7.9	Deportes EE.UU.
Phantasy Star Online Episode I & II	Sonic Team	Sega	2 - 4	Si	-	N/A	MMORPG
Return to Castle Wolfenstein	Nerve Software/id	Activision	2 - 16	No	15	9.2	Shooter

Próximamente

Muchos programadores no van a tener vacaciones este año.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	GÉNERO	LANZAMIENTO	BRUTE FORCE
Brute Force	Microsoft	Microsoft	Shooter por equipos	Verano 2003	
Outlaw Volleyball	Hypnotix	Vivendi	Deportes	Septiembre	
Project Gotham Racing 2	Bizarre Creations	Microsoft	Carreras	Finales 2003	
Rainbow Six 3	Ubi Soft	Ubi Soft	Shooter por equipos	2003	
Soldier of Fortune II: Double Helix	Gratuitous Games	Activision	Shooter	Septiembre	
Steel Battalion	Capcom	Microsoft	Shooter de mechs	Por confirmar	



PLAYLIVE

XBOX LIVE ON LINE CONECTADO

Live Análisis



↑ Las Minas son particularmente difíciles.

El primer juego de rol multijugador en Xbox.

PHANTASY STAR ONLINE EPISODE. I & II

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: SONIC TEAM

EDITOR: SEGA

DISTRIBUIDOR: ACCLAIM

LANZAMIENTO: OCTUBRE 2003

JUGADORES: 1-4

WEB: WWW.XBOX.COM/PSO2

UN ADELANTO

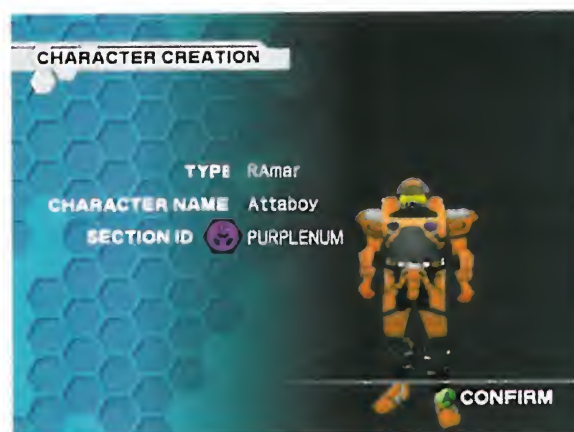
Crea un personaje de aspecto único y sumérgete en un universo online persistente repleto de jugadores.

XBOX no ha sido la primera consola en ofrecer juego online. La difunta Dreamcast tiene el honor, aunque entonces - bueno, hablamos tan solo de 2001 - no había un servicio centralizado y se accedía con el módem de 28K's que incorporaba la consola de Sega de serie. Fue un intento que, a pesar del destino que esperaba a Dreamcast y la escasez de títulos online, deparó algunos hitos. Y ahí es donde entra Phantasy Star

Online. Una antigua saga que data de los tiempos de la consola Genesis, que fue transformada en el primer juego de rol online para consolas en su versión Dreamcast. Y que ahora llega a los sistemas de última generación, Xbox y GameCube. El Episodio I es una conversión del juego de Sega. El Episodio II es de nueva creación. Diseñado para GameCube y después adaptado a Xbox y, en particular, a las características de



↑ Es divertido, ¿verdad?



↑ La pantalla de creación de personajes.

COSAS INTERESANTES >>> ...que puedes hacer en PSO



↑ IR DE COOMPRA: Es esencial conocer y saber usar los objetos del juego. Si no encuentras lo que necesitas en una tienda, siempre puedes recurrir a tus compañeros de partida.



↑ LUCHAR CON JEFES: Junto a otros jugadores, claro. No hay nada como la adversidad para unir a las personas.



↑ COMUNICATE: Cuentas con el Communicator y con las posibilidades de anteriores versiones. Puedes introducir iconos en los bocadillos de diálogo y programar frases que reproduce automáticamente.



⬆ Con frecuencia, hay que eliminar a todos los monstruos de un área para que se abra la puerta que permite continuar. Yendo en compañía, se hace mucho más variado.

Xbox Live. Pero vamos con la historia.

Phantasy Star Online es un juego de rol. De esos que tampoco abundan en el catálogo de Xbox. En él, la humanidad está a la búsqueda de un nuevo planeta que habitar. Una sonda descubre un posible candidato en el planeta Ragol. Llega una primera nave tripulada que establece una base en tierra, Central Dome. Unos años más tarde, la Pioneer II -la anterior era la uno- llega con miles de pasajeros deseando colonizar el planeta. Hay una gran explosión en la superficie y se pierde todo contacto con la Pioneer I. Comienza el juego.

El jugador debe realizar el proceso de selección de personaje -ver recuadro-. Hay suficientes opciones como para adaptarse a cualquier estilo de juego: Hunter -recomendado para principiantes, los más equilibrados y mejores para el combate con armas afiladas-, Ranger -jugadores medios, armas de fuego- y Force -jugadores avanzados, hábiles con *techniques*-. Cada una con cuatro subclases y con capacidad para utilizar determinadas clases de armas y equipamientos. Con todas las elecciones realizadas, uno comienza a pasearse por el interior de la Pioneer II, que asemeja una gran urbe futurista. Puedes interactuar con los transeúntes para obtener información, comprar armas y objetos, visitar establecimientos y acercarte al Hunter's Guild. Aquí es donde recibes los encargos de las misiones. Y,



⬆ Es asombroso lo adictivo que llega a ser el juego.



PLAYLIVE

XBOX LIVE ON LINE CONECTADO

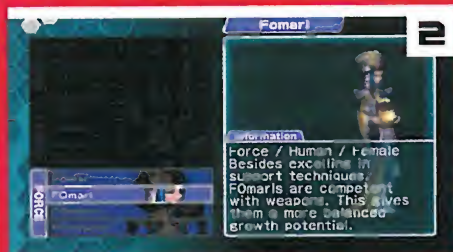
SE ÚNICO

Gracias a las opciones de configuración en PSO es muy difícil encontrar a dos personajes iguales.

Merece la pena estudiar el aspecto que vas a dar a tu personaje. Recuerda que es el aspecto con el que te vas a dar a conocer a otras personas.



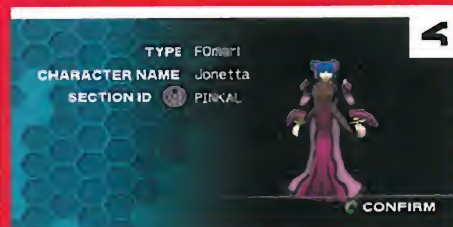
Hay tres clases de personajes, cada una con cuatro variaciones. Suficiente para todos los estilos de juego.



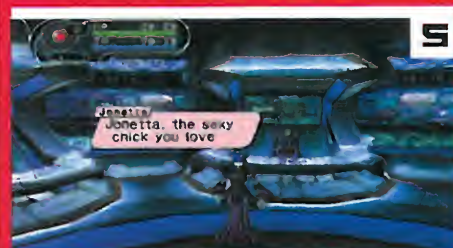
Entre las variantes de Force, nos decidimos por una Fomari. La conocemos de la versión DC y tiene un aspecto estupendo.



Llegamos a la parte divertida. Hay decenas de parámetros para modificar. Aquí estamos con su cabello. Hay diez estilos diferentes.



Ahora el nombre: uno con gancho y carisma que transmita el refinado gusto de su creador.



Con un personaje de aspecto tan sexy, nadie podrá imaginar que su artífice tiene un problema de obesidad y de halitosis.



Lleva unas cuantas horas conseguir un equipamiento como el de estos personajes.



El símbolo junto al interfaz de Amy significa que está envenenada. Si le das un antídoto, no te dejará.

cuando las realizas, obtienes dinero con el que comprar o canjear. Misiones que se realizan sólo o como parte de un equipo, según lo requiera la historia.

En última instancia, la cosa va de eliminar bicho tras bicho mientras se adquiere puntos de experiencia que permiten mejorar las características del personaje y el equipamiento que puede utilizar. Una mecánica de juego muy similar a la de un Diablo, por ejemplo. Pero está acompañado de un completo y complejo proceso de desarrollo de personaje donde se encuentra la verdadera *adictividad* del juego. No es sencillo para el novato, pero resulta cada vez mas gratificante conforme se adentra uno en el juego y termina por convertirse en una de las primeras motivaciones del jugador para continuar en el universo de PSO.

El equipo de desarrollo, Sonic Team, pone seis mundos de juego a disposición de los aventureros. Por desgracia, esos entornos de juego han recibido es-

casas mejoras en su paso a los sistemas de última generación. El Episodio I presenta un aspecto casi idéntico al de la versión Dreamcast. Hay algunas mejoras en cuanto a sombras, resolución y texturas, pero nada sustancial. Lo que salva al juego de parecer anticuado es el magnífico y colorido look visual que ofrece. La representación gráfica mejora algo en el Episodio II, pero se mantiene aún dentro de los cánones del primer episodio. Igualmente, el control de los personajes, cámara y el sistema automático de puntería pecan de falta de precisión o versatilidad, según el caso. Pero aún así, son defectos que no llegan a empañar la experiencia de juego, tan sólo dificultan la curva de aprendizaje. Y eso se debe tanto a la eficacia de la fórmula de juego como a la riqueza del desarrollo de personaje y el encanto con el que Sonic Team ha sabido dotar al universo PSO.

Hasta aquí el modo de juego offline. No está



↑ Una batalla con un jefe puede hacerse eterna si no cuentas con el equipamiento adecuado.

mal, pero la cosa gana muchos enteros en la arena online. En este caso, el jugador se conecta a uno de los numerosos lobbys disponibles. Allí tiene ocasión de hablar con la gente, via Xbox Communicator. También de chatear con ellos, mediante un teclado que aparece en pantalla y utilizando una amplia variedad de símbolos gráficos -tipo smiley- que pueden editarse. O intercambiar tarjetas de presentación, etc. Cualquiera puede iniciar un grupo al que se sumen otros jugadores, aunque en ningún caso pueden exceder el número de 4. Escoger una misión del Hunter's Guild y lanzarse a la aventura. Y las misiones cobran una nueva vida en compañía de otros jugadores online. No sólo por la diversión inherente al hecho de jugar acompañado, sino por las posibilidades tácticas que ofrece un equipo de cuatro jugadores, cada uno con características muy, muy distintas. El compañerismo se ve reforzado por otros vínculos que establece el juego. Tales como depender de otro jugador para revivir cuando se cae en batalla o la posibilidad de intercambiar objetos y armas. Al igual que en Wolfenstein, PSO empuja inevitablemente al trabajo en equipo y consigue establecer unas relaciones más complejas y variadas que aquel entre sus jugadores. Aquí es donde PSO realmente brilla y permite obviar todos sus defectos. No es un juego para probar por encima. Requiere tiempo, tanto como para que muchos jugadores acepten pagar una cuota mensual. Pero también recom-



↑ Los peligrosos canarios hipertrofiados se llaman Rag Rappies. Se habla de la existencia de unos de color azul...

pensa en la misma medida. PSO es un éxito y, incluso antes de que se comercialice el juego en nuestro país, ya es posible encontrar jugadores españoles.

Por último, hay algunos aspectos discutibles en la forma de comercializar PSO y que no van a ser especialmente bienvenidos. Primero está el tema de las suscripciones. La compra del juego da derecho a dos meses de juego gratis. Después, tienes que pagar una cuota mensual. Toda una novedad para el jugador de consola que no será bienvenida. Segundo, necesitas tener una cuenta en uso de Xbox Live para poder jugar PSO, incluso al modo offline. Si no la tienes, olvídate de adquirir el juego.



VEREDICTO LIVE

POTENCIAL

Digamos que se mantiene fiel a la versión original para Dreamcast.

CONFIGURACIÓN

Un poco confuso para los usuarios menos experimentados, pero sólo durante la primera media hora.

VARIEDAD

la diversidad de equipamiento, niveles y habilidades es abrumadora.

LIVE

Capaz de hacerte pagar una suscripción mensual.

LO MEJOR

- + NUEVOS CONTENIDOS
- + DESARROLLO PERSONAJES
- + TRADUCIDO

LO PEOR

- + CUOTA DE SUSCRIPCIÓN
- + GRAFICOS
- + SISTEMA DE PUNTERÍA

RESUMEN

Algo diferente, engancha cuando se supera la curva de aprendizaje y favorece el desarrollo de la camaradería entre jugadores.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





PLAYLIVE

XBOX LIVE ON LINE CONECTADO

Live Análisis



↑ Las locuras al volante son mucho más seguras on line.

La serie Midnight Club salta a la arena online

MIDNIGHT CLUB II

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: ROCKSTAR SAN DIEGO

DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY

LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE

JUGADORES: 1-8

WEB: WWW.ROCKSTARGAMES.COM

XBOX cuenta ya con un sólido catálogo de juegos de conducción al que le esperan prometedoras novedades. Pero había que llegar a las tiendas *Project Gotham Racing 2*, *SegaGT Online*, la parcela *on line* sólo está ocupada por *Midtown Madness 3* y *Midnight Club 2*. El recordatorio viene a cuento porque ambos comparten varios planteamientos y no los resuelven de igual manera.

MC2 es un juego centrado en el mundillo de las carreras ilegales. Básicamente, hay bandas que se dedican a tales menesteres y el propósito del jugador es buscar a sus miembros por las calles de la ciudad, retarlos y participar en distintas carreras por checkpoints para demostrar quien es el mejor. Cuando ganas, obtienes el vehículo de tu competidor. Y a por la siguiente ronda. El argumento de *MM3* es otro, pero comparte la idea de situar al jugador en medio de una gran urbe y otorgarle libertad total de movimientos. Lógicamente, en ambos hay una ruta que seguir marcada por checkpoints, pero el jugador no está confinado a un recorrido lineal. La ciudad está ahí para explorarla y aprovechar todos sus atajos y vericuetos.

Dicho esto, *MC2* no alcanza los mismos niveles de esplendor gráfico que su competidor. Posiblemente, por tratarse de un título multiplataforma, pero además de las diferencias en el diseño artístico de ambos títulos, el París de *MCII* es visualmente más pobre, menos interactivo y cuenta con menos vida -entiéndase peatones y otros vehículos- que el de *MM3*. ¿Resulta por eso menos divertido? En absoluto. *MCII* no es el espectáculo que ofrece Microsoft, pero a pesar de ello aplica la misma fórmula con similar eficacia. Y cuenta con un puñado, escaso, de opciones *Live*

que le ayudan a diferenciarse. Primero está la opción de editar carreras en las tres urbes del juego y competir en *Xbox Live* con ellas. Se trata de un sistema sencillo que presenta un gran número de puntos predeterminados sobre el mapa, sobre los que el jugador configura su recorrido. En *Xbox Live* se encuentran todos los modos de juego disponibles para un solo jugador, pero aún así queda lejos de la variedad de *MM3*. El modo «Profesional» y el modo «Arcade» están disponibles en la medida que hayas avanzado con ellos jugando *off line*. Lo mismo sucede, en todos los modos *on line*, con los vehículos. Sólo puedes utilizar aquellos que hayas desbloqueado previamente, lo que obliga a jugar un buen número de horas la campaña «Profesional» antes de lanzarse a *Xbox Live* con un mínimo de posibilidades. «Detonator» consiste en recoger un detonador y llegar primero al punto de activación. Cuando lo haces, todos los demás vehículos saltan por los aires. «Capturar la Bandera» ofrece exactamente lo que su nombre indica. Pero a estos dos últimos modos les otorga más vitalidad el uso de *power ups* que permiten jugar sucio con los oponentes, con trucos como invertir su dirección o acelerar sus vehículos a la vez que se desactivan los frenos. Y, por supuesto, también está el modo paseo y el sistema automático de estadísticas.

Rockstar Games debería haberse esforzado más para diferenciar esta versión de las publicadas para otros sistemas. El modo *on line* pierde la atractiva atmósfera de la campaña para un jugador, pero a cambio ofrece correr contra jugadores reales. Lo que, en un juego de recorridos abiertos como éste, con mayor espacio para la improvisación, supone una sustancial mejora del nivel de las competiciones. El motor gráfico no es el mejor y la conducción es tan arcade como era de esperar, aunque el sistema de colisiones responde de forma algo más realista que en *MM3*. Se echa en falta, sobre todo, un mayor número de opciones para *Xbox Live* que contribuyeran a diferenciar más el juego *on line* del *off line*. Pero esto es lo que hay. Un buen entretenimiento hasta la llegada de otros títulos de mayor envergadura.



↑ ¡¡¡AAAAAAHHHHHHHHH!!!!



↑ Motos y coches compiten de forma simultánea.



VEREDICTO LIVE

POTENCIAL

El habitual canje de IA artificial por oponentes humanos. Eso es todo.

CONFIGURACIÓN

Pocos jugadores y pocas partidas. El proceso de buscar, seleccionar y entrar es rápido.

VARIEDAD

Ni las tres ciudades ni los modos de juegos idénticos a los disponibles *off line* le hacen destacar en este aspecto.

LIVE

Una buena opción entre *MM3* y lo que está por venir.



LO MEJOR

- CONDUCCIÓN FRENÉTICA Y DIVERTIDA
- ASEQUIBLE PARA PRINCIPIANTES
- SIN LAG



LO PEOR

- ESCASEZ DE PARTIDAS
- PASO OBLIGADO POR LA CAMPAÑA OFF LINE

RESUMEN

Conducción enloquecida a través de tres grandes ciudades. Tan entretenido como *MM3*, a pesar de la escasez de opciones *Live*.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





2TE ABURNS TO MOVIL? PALE COLOR;YAI



Motorola C350, T720e, Nokia 3850, 5100, 6100, 6610, 6610i, 7210, 7650, Sagem MYG5, MYX 6, MYX8, Samsung V200, Sharp 8110, Sony Ericsson T302, T302i, T65, T68, T700

Al leer, leer un poco de autor, te da a conocer a un mundo publico. Para saber más, visita exmap.exmap.com

MATRIX **sozial WAP MATRIX**

REVELEZ LES MYSTÈRES INCONNUS DE LA PSYCHOLOGIE DU MONDE

MATRIX

RELOADED

VOUS LA VOUSSENT, VOUS Y CROIAIEZ, VOUS LA VOUSSENT

viva wap

cra-pont@icloud.fr

EXITOS		POLIPROMOS	
PO 2762480	metallica	et al.	
PO 2762484	acdc	back in black	
PO 2762486	aviv levigne	black box	
PO 2762490	black sabbath	reborn	
PO 2762492	blink182	skate	
PO 2762494	seas pavli	the blue	
PO 2762496	beyonce	lady l	
PO 2762498	agullas	light	
PO 2762499	carole	carole	
PO 2762500	4 bustamante	no soy solo	
PO 2762501	david olvera	bye bye	
PO 2762504	eminem	cleaner	
PO 2762505	eminem	lose your	
PO 2762507	30 cent	21 questions	
PO 2762508	30 cent	in the club	
PO 2762509	30 cent	empress	
PO 2762510	korn	did my time	
PO 2762501	guns & roses	venetian	
PO 2762502	J.R. madden	number of	
PO 2762503	linkin park	live	
PO 2762504	madonna	holiday	
PO 2762505	m. manson	this is the new	
PO 2762506	metallica	enter sandman	
PO 2762507	emmy	guerra	
PO 2762508	dirvana	live	
PO 2762509	d. sammy	hawaii	
PO 2762510	la coreja	puerto	
PO 2762511	guerra	coronacion	
PO 2762512	red hot chili	under the	
PO 2762513	ricky martin	ever the	
PO 2762514	scooter	the fight	
PO 2762515	scooter	the fight	
PO 2762516	seas pavli	get busy	
PO 2762517	La Paul	the things	
PO 2762518	white stripes	just don't	
PO 2762519	bryant	be with you	
PO 2762520	both	gone	
PO 2762521	evanescence	bring me	
PO 2762522	prodigy	walls of jericho	
PO 2762523	herpes del.	entre 2 barras	

www.exwap.com

exwap

5011

COMO USAR

1 ENVIA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011

2 RECIBIRÁS UN MENSAJE, ¡SIGUE LAS INSTRUCCIONES! Y YA LO TIENES

viewwap **viewwap**

ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011 ¡MIRAR! LAS INSTRUCCIONES RECIBIRÁS UNA DIRECCIÓN WAP. ¡GUARÁLA EN LA MEMORIA DE TU TELÉFONO. UTILIZA ESTA DIRECCIÓN WAP PARA CONECTARTE AL SITIO DE "EXWAP" MEDIANTE LA OPCIÓN "IR A". Y ASÍ DESCARGAR LOS PEDIDOS A TU MÓVIL.

TONOS	POLIFONICOS	
PG 2782423	el equipo a	ty
PG 2782812	surfin power	ty
PG 2782813	salmon	ty
PG 2782814	benji bill	ty
PG 2782816	cherry	ty
PG 2782818	les plectrodes	ty
PG 2782817	friends	ty
PG 2782818	gladiator	pink
PG 2782819	el bourn, el fee...	pink
PG 2782820	indiana jones	pink
PG 2782821	soche fantasia	ty
PG 2782822	rocky	pink
PG 2782823	star wars	pink
PG 2782824	the matrix	pink
PG 2782825	les simpsons	pink
PG 2782826	el padrino	pink
PG 2782827	parque jurasio	pink
PG 2782828	real madrid	barcelona
PG 2782829	atletico madrid	barcelona
PG 2782830	green well's	barcelona
PG 2782831	parque well's the champions	barcelona

PIROP08 envía pipropos
Te premios como
REDUCER
 Compartitidad
 útil para todos los marcas y modelos de móviles

HUMOR *grupos chistes*

LOS MEJORES CHISTES

Compañía

utiliza para todas las mesas y modelos de eventos

PORNOSTAR ejemplo WAP STAR

LAS ESTRELLAS DEL CINE EROTICO

CENSURADO

18 envia la palabra **18**

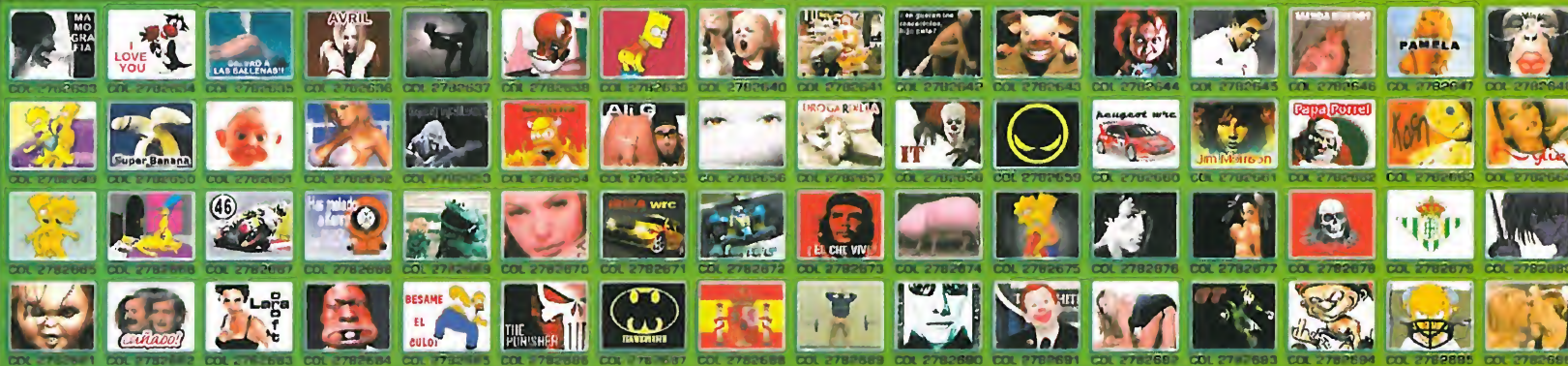
WAP STAR

via wap

Compartir en
www.pornostar.com

PANTALLAS

ENVÍA COL (expedite) Y EL CÓDIGO E: COL 2774839



VIEWED

Motorola C350 T720e Nokia 3650 5100 6100 6200 6610i 7230 7650 Sagem MY6S MYX-6 MYXS Samsung V200 Sharp GX10 Sony Ericsson T300 T300i T60 T60i T600

ANÁLISIS DIRECTORIO



LA ELITE DE LA XBOX

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.



AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING

Analizado ROX 02

Género: Snowboarding. El mejor juego sobre una tabla que hemos visto en mucho tiempo, por no decir el mejor de la historia. **8,7**



BLINX: THE TIME SWEEPER

Analizado ROX 10

Género: Plataformas. Al principio es difícil controlar el tiempo pero después es tremendamente divertido. **9,0**



BRUTE FORCE

Analizado ROX 17

Género: Acción

Podría haber sido mejor de lo que es, pero el modo cooperativo compensa sus limitaciones. **8,5**

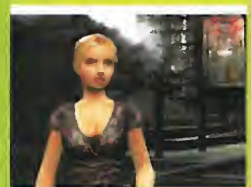
4X4 EVO 2
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION
ALL-STAR BASEBALL 2003
ANTZ EXTREME RACING
ATARI TRANSWORLD SURF
ARCTIC THUNDER
ATV: QUAD POWER RACING 2
AZURIK: RISE OF PERATHIA
BARBARIAN
BATMAN: DARK TOMORROW
BATMAN: VENGEANCE
BATTLE ENGINE AQUILA

Analizado ROX 07
Analizado ROX 19
Analizado ROX 07
Analizado ROX 08
Analizado ROX 03
Analizado ROX 02
Analizado ROX 13
Analizado ROX 06
Analizado ROX 10
Analizado ROX 16
Analizado ROX 03
Analizado ROX 11

Género: Carreras
Género: ETR
Género: Béisbol
Género: Carreras
Género: Surf
Género: Carreras
Género: Carreras
Género: Acción / Aventura
Género: Beat'em-up
Género: Acción
Género: Acción / Aventura
Género: Mech shoot'em-up

Un título para los amantes del *Off Road*, pero no para los de la velocidad.
Agradará a muchos «jugones» pero defraudará a los auténticos seguidores de la saga.
La diversión máxima se alcanza cuando se juega en compañía de un amigo.
Demasiado difícil para su público objetivo: los niños.
Sólo para los locos de los deportes extremos. Está bien si aceptas sus limitaciones.
Tendría más posibilidades con un mejor motor gráfico.
Por fin un juego de *quads* decente.
Una pintoresca pero muy poco satisfactoria aventura de acción fantástica.
Título bastante sólido que deja en buen lugar a los juegos de lucha.
Un juego horroroso que no merece ni tu dinero ni tu tiempo.
Mecánica simple, escasa jugabilidad y gráficos nada brillantes.
Un juego de *mechs* que conjuga acción y estrategia.

5,5
6,9
7,0
5,0
6,9
5,9
8,0
3,1
7,3
3,5
4,5
8,1



BUFFY LA CAZAVAMPIROS

Analizado ROX 8

Género: Acción / Aventura
Gran aventura que capta perfectamente la esencia de la serie de televisión. **8,5**



BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Analizado ROX 16

Género: Carreras. Un juego de coches arcade 100% adictivo, espectacular y larguísimo gracias a sus múltiples modos de juego. **9,0**



CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02

Analizado ROX 4

Género: Fútbol estrategia

Una lección de cómo hay que hacer las cosas bien hechas. **8,8**

BIG MUTHA TRUCKERS
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL
BLOOD OMEN 2
BLOOD WAKE
BLOODRAYNE
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON
BURNOUT
CAPCOM VS SNK 2 EO
CEL DAMAGE
CIRCUS MAXIMUS
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

Analizado ROX 11
Analizado ROX 14
Analizado ROX 04
Analizado ROX 03
Analizado ROX 16
Analizado ROX 09
Analizado ROX 05
Analizado ROX 15
Analizado ROX 03
Analizado ROX 06
Analizado ROX 07

Género: Conducción
Género: RPG Arcade
Género: Acción / Aventura
Género: Carreras / Acción
Género: Acción
Género: Beat'em-up
Género: Carreras
Género: Beat'em-up 2D
Género: Carreras
Género: Carreras
Género: Estrategia

Valiente intento de crear un juego original.
Una buena mezcla de acción y RPG a nivel superficial.
Podría haber sido uno de los grandes de no ser por su excesiva linealidad.
Poco brillante y nada jugable. Tiene más de «¿Quién maneja mi barca?» que de «Titanic».
Curiosa mezcla de juegos que da lugar a un título de acción realmente divertido.
Sencillo, llega a ser una continua repetición de golpes básicos.
Constituye un modelo por la fantástica sensación de velocidad.
Mezcla la nostalgia con una jugabilidad pegadiza y opciones *on line*.
Aspecto de ensueño, pero frenética jugabilidad y controles pasados de rosca.
Un juego de conducción con una idea original pero con un resultado malo.
Un muy complicado juego de acción y estrategia. Satisfactorio y excitante.

6,5
7,0
6,9
4,5
7,0
2,5
7,9
7,9
5,5
3,5
8,4



COLIN McRAE RALLY 3

Analizado ROX 10

Género: Conducción
Muestra el significado de la palabra jugabilidad en su estado más puro. **9,0**



CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

Analizado ROX 4

Género: Plataformas
Repite la misma fórmula de las anteriores entregas. **8,7**



DEAD OR ALIVE 3

Analizado ROX 2

Género: Beat'em-up

Es el juego de lucha más espectacular que os atrapará con su ritmo endiablado y su profundidad táctica. **9,3**

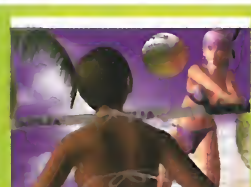
CONFLICT: DESERT STORM
CRASH
CRAZY TAXI 3
CRIMSON SEA
DAKAR 2
DARK ANGEL
DARK SUMMIT
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2
DAVID BECKHAM SOCCER
DEAD TO RIGHTS
DEADLY SKIES
DEFENDER

Analizado ROX 08
Analizado ROX 06
Analizado ROX 09
Analizado ROX 15
Analizado: ROX 18
Analizado ROX 14
Analizado ROX 03
Analizado ROX 02
Analizado ROX 04
Analizado ROX 12
Analizado ROX 04
Analizado ROX 16

Género: Shooter por equipos
Género: Conducción
Género: Conducción arcade
G: Acción en tercera persona
Género: Carreras
Género: Acción
Género: Snowboarding
Género: BMX
Género: Fútbol
Género: Acción / Shooter
Género: Simulador de vuelo
Género: Acción

A pesar de su simplicidad admite muchas posibilidades y garantiza buenos ratos de juego.
No tiene suficiente chispa como para enganchar a los más exigentes.
Un juego entretenido con mini juegos originales y adictivos.
Si Koei desarrolla más juegos como éste, vamos a estar entretenidos muchos años.
Esta versión para Xbox ha sido mejorada notablemente.
Sólo apto para los verdaderos adictos a las curvas de Jessica Alba.
Ambicioso, pero no termina de convencer ni el control de los esquiadores ni su argumento.
Correcto, sin grandes alardes, que cuenta con la ventaja de no tener competencia en su estilo.
Si fuese un libro se titularía *Como intentar ser FIFA y morir en el intento*.
Los aburridos combates sin armas impiden que lo podamos calificar de extraordinario.
Un simulador bastante decente pero con misiones demasiado simples.
Simplón pero entretenido. Entretenido pero no brillante. Brillante a ratos y excesivamente repetitivo la mayor parte del tiempo.

8,3
6,8
7,8
8,5
6,8
4,5
4,0
7,0
3,1
7,0
7,5
6,0



DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

Analizado ROX 13

Género: Voleibol
Un lujo para la vista y un manantial de diversión. **8,9**



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Analizado ROX 14
Género: Acción / Aventura. Uno de los juegos más fieles a una licencia, y uno de los títulos del año. **8,5**



F1 2002

Analizado ROX 4

Género: Carreras

Todo lo que un aficionado querría encontrar: gráficos y conducción excelentes. **8,7**



FIFA 2002

Analizado ROX 4

Género: Fútbol

EA nos ha sorprendido gratamente con este título, un muy buen juego de fútbol. **9,2**



FIFA 2003

Analizado ROX 10

Género: Fútbol

Una mejora sorprendente con respecto a las anteriores versiones de la serie FIFA. **9,4**



FUTURAMA

Analizado: ROX 18

Género: Plataformas

Imprescindible por su capacidad de divertir sin parar, su elevado nivel técnico y su recreación perfecta del mundo del Futurama. **8,5**

DIE HARD: VENDETTA
DR MUTO
DYNASTY WARRIORS 3
EGGO MANIA
EL IMPERIO DEL FUEGO
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO
ENCLAVE
ENTER THE MATRIX
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK
F1 CAREER CHALLENGE
FILA WORLD TOUR TENNIS
FIREBLADE
FURIOUS KARTING
FUZION FRENZY
GAUNTLET: DARK LEGACY
GENMA ONIMUSHA
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT

Analizado: ROX 18
 Analizado ROX 14
 Analizado ROX 11
 Analizado ROX 09
 Analizado ROX 11
 Analizado ROX 10
 Analizado ROX 10
 Analizado ROX 16
 Analizado ROX 04
 Analizado ROX 06
 Analizado: ROX 18
 Analizado ROX 17
 Analizado ROX 09
 Analizado ROX 12
 Analizado ROX 12
 Analizado ROX 02
 Analizado ROX 07
 Analizado ROX 03
 Analizado ROX 10

G: Acción en primera persona
 Género: Plataformas
 Género: Acción / Aventura
 Género: Puzzle
 Género: Acción / Shooter
 Género: Acción / Aventura
 Género: Acción / Aventura
 Género: Acción
 Género: Deportes de invierno
 Género: Snowboarding
 Género: xxx
 Género: Carreras
 Género: Tennis
 Género: Shoot'em-up
 Género: Carreras
 Género: Party Game
 Género: Aventura arcade
 Género: Acción / Aventura
 Género: BMX

Una opción poco recomendable a menos que seas un fanático de La jungla de cristal. **4,0**
 Un buen título de plataformas, muy variado y divertido. **8,2**
 Interminables horas de acción si consigues superar sus carencias. **8,0**
 Suficientemente bueno como para entretener bastante rato a dos jugadores. **6,5**
 Arcade sin complicaciones pero con unos controles mejorables. **5,5**
 La mejor recreación lograda hasta el momento de la obra de Tolkien en un videojuego. **7,7**
 Un juego que sólo divertirá a unos pocos. **6,9**
 No se trata de un producto derivado para exprimir la licencia, sino un producto con entidad propia dentro del universo Matrix. **7,5**
 Un título antológico de deportes que pasará sin pena ni gloria por Xbox. **5,0**
 Un más que interesante juego de snowboard. **7,0**
 Más digno y entretenido que sus predecesores sin dejar de ser un juego de serie «B». **6,0**
 Correcto juego de F1 que falla en no tener la temporada actual y la falta de algunas opciones importantes. **6,9**
 No es la mejor opción para los amantes del tenis. **2,8**
 Podía haber dado bastante de sí, pero se ha quedado en agua de borrajas. **4,0**
 Sólo ofrece diversión para unas cuantas partidas con nuestros amigos. **6,0**
 A pesar del número de juegos, la mayoría son similares y sólo algunos son divertidos. **5,0**
 Los nuevos toques roleros le dan algo de personalidad. **4,0**
 Te gustará si te divierten las aventuras de cortar y trocear que no sean demasiado ambiciosas. **6,5**
 Desafortunado intento de imitar el estilo del legendario Tony Hawk. **1,5**



HALO

Analizado ROX 2

Género: Shooter

En dos palabras: Impresionante. Una verdadera obra maestra. **9,7**



INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

Analizado ROX 14

Género: Acción / Aventura

El mejor juego de Indy desde los tiempos de Fate of Atlantis. **8,7**



INDYCAR SERIES

Analizado: ROX 18

Género: Carreras

Un simulador rápido, estratégico e inteligente sólo para los más osados. **8,5**

GUN METAL
GUN VALKYRIE
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
HULK
HUNTER: THE RECKONING
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Analizado ROX 07
 Analizado ROX 05
 Analizado ROX 11
 Analizado ROX 09
 Analizado ROX 17
 Analizado ROX 06
 Analizado ROX 04
 Analizado ROX 06
 Analizado ROX 12
 Analizado ROX 15

Género: Acción / Shooter
 Género: Shoot'em-up
 Género: Acción / Aventura
 Género: Acción
 Género: Acción
 Género: Acción / Aventura
 Género: Fútbol
 Género: Shooter
 Género: Acción / Shooter
 Género: Estrategia

Adictivo, divertido y espectacular en algunos momentos. **8,0**
 O te gusta o lo odias. A nosotros nos ha gustado y ha captado nuestra atención. **8,0**
 Buena recreación del mundo de Potter en una consola, pero demasiado fácil. **7,0**
 Gran cantidad de recursos y muchas opciones para volver a jugarlo. **8,1**
 Una buena muestra de cómo un cómic puede y debe trasladarse a los videojuegos. **8,0**
 Demasiado muerto viviente, demasiado combate repetitivo. **7,5**
 Duro golpe en las esperanzas que teníamos puestas en este título. **5,8**
 Por encima de todo, es un título muy divertido y jugable. **8,1**
 Te hace sentir como si fueras el propio James Bond. **8,0**
 Un correcto Tycoon que se va a convertir en un sueño para los amantes de los dinosaurios. **7,0**



JET SET RADIO FUTURE

Analizado ROX 3

Género: Plataformas / Skate

Un plataformas distinto y divertido. Es muy difícil resistirse a su encanto. **8,9**



MAX PAYNE

Analizado ROX 4

Género: Acción

Tiene acción, un estilo inconfundible y, por encima de todo, mucha adicción. **8,5**



MOTOGP 2

Analizado ROX 16

Género: Carreras

El mejor simulador de conducción del catálogo de Xbox ya sea sobre cuatro ruedas o sobre dos. **9,4**

KUNG FU CHAOS
LA GRAN EVASIÓN
LARGO WINCH
LEGENDS OF WRESTLING
LEGENDS OF WRESTLING II
LOONS: THE FIGHT FOR FAME
LOS SIMS
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER
MAD DASH RACING
MANAGER DE LIGA 2003
MARVEL VS. CAPCOM 2
MECHASSAULT

Analizado ROX 14
 Analizado ROX 19
 Analizado ROX 09
 Analizado ROX 06
 Analizado ROX 13
 Analizado ROX 08
 Analizado ROX 15
 Analizado ROX 19
 Analizado ROX 02
 Analizado ROX 11
 Analizado ROX 10
 Analizado ROX 11

Género: Acción/Plataformas
 Género: Aventuras
 Género: Aventura gráfica
 Género: Boxeo
 Género: Boxeo
 G: Acción dibujos animados
 Género: Estrategia
 Género: Shooter espacial
 Género: Carreras
 Género: Fútbol/ Estrategia
 Género: Beat'em-up
 G: Shoot'em-up de mechs

Un divertidísimo juego que mezcla el Kung Fu con el cine. **8,1**
 Gran adaptación de esta memorable película, que hará las delicias de todos los aficionados. **7,6**
 Aventura gráfica que resultará entretenida a los amantes del género. **6,5**
 Aunque muy divertido contra varios jugadores, es un juego básico y tedioso. **6,0**
 Un gran número de luchadores y un elenco impresionante de técnicas. **7,2**
 Cinco minutos de diversión anárquica y desechable pero no mucho más. **6,5**
 El nuevo motor 3D y los modos de juego otorgan frescura a esta legendaria saga. **7,7**
 Aunque no llega a la calidad de otros shooters, sabe entretener gracias a sus grandes dosis de acción. **8,1**
 Carreras frenéticas, divertido sobre todo en el modo multijugador. **6,8**
 Si eres un estratega nato y estás harto de los entrenadores actuales del fútbol real. **8,0**
 Los límites del combate 2D resultan demasiado obvios. **7,5**
 Visualmente impacta, aunque en el modo de un jugador se queda corto. **7,3**



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Analizado ROX 12

Género: Acción / Aventura

Un MGS2 mejorado y ampliado para disfrute del personal. **9,2**



MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

Analizado ROX 5

Género: Carreras

Unos gráficos de ensueño combinados con un sistema de control perfecto. **9,1**



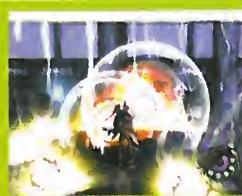
NBA STREET VOL. 2

Analizado ROX 15

Género: Baloncesto

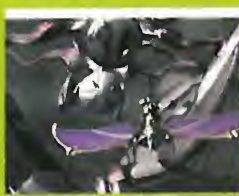
Destinado a convertirse en uno de los mejores títulos de baloncesto en Xbox. **8,7**

ANÁLISIS DIRECTORIO



OTOGI MYTH OF DEMONS

Analizado ROX 19
Género: Acción
Un juego frenético, difícil, espectacular y muy recomendable para los amantes de la acción. **8,5**



PANZER DRAGON ORTA

Analizado ROX 14
Género: Acción
Nos hemos quedado sin adjetivos para alabar sus excelencias. **8,7**



PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS

Analizado ROX 10
Género: Lucha de mechs
Acción trepidante respaldada por un modo «Carrera» impresionante. **8,5**

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
METAL DUNGEON
MICRO MACHINES
MIDNIGHT CLUB II
MIDTOWN MADNESS 3
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING
MINORITY REPORT
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
MX SUPERFLY
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL
MYST III: EXILE
NBA 2K3
NBA INSIDE DRIVE 2002
NBA INSIDE DRIVE 2003

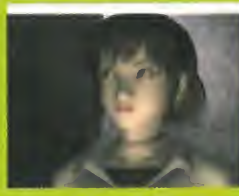
Analizado ROX 11
Analizado ROX 12
Analizado ROX 12
Analizado ROX 19
Analizado: ROX 17
Analizado ROX 06
Analizado ROX 12
Analizado ROX 13
Analizado ROX 13
Analizado ROX 05
Analizado ROX 09
Analizado ROX 13
Analizado ROX 04
Analizado ROX 11
Género: Shooter
Género: RPG
Género: Conducción
Género: Carreras
Género: Carreras
Género: Boxeo
Género: Acción
Género: Beat'em-up
Género: Carreras
Género: Motocross
Género: Aventura gráfica
Género: Baloncesto
Género: Baloncesto
Género: Baloncesto

Un buen shooter que recrea el mayor conflicto del siglo pasado. **7,0**
Sin trama ni razón real para hacer limpieza de las mazmorras. **5,0**
Diversión a raudales gracias a una acción estilo arcade. **6,5**
Desafiante y divertido; recomendable para todos los amantes de los juegos de conducción. **7,0**
Aprendes a jugar muy pronto. Otra cosa es ganar, algo que sólo lograrán los expertos en conducción. **7,5**
A medio camino entre la simulación y la acción frenética. **7,0**
Licencia desaprovechada en un 'beat'm'up' mediocre. **5,0**
La saga vuelve por la puerta grande y no decepcionará a nadie. **8,0**
Muy superior a su predecesor, saca brillo a un título con muchas posibilidades. **7,5**
Nos hará disfrutar realizando saltos y piruetas. **6,0**
Buena oportunidad para hacer algo más que disparar sin ton ni son. **6,8**
Un título de baloncesto profesional que llega un poco tarde. **6,0**
Un muy buen juego de baloncesto al que se le pueden practicar algunos retoques. **7,5**
Un título que se une a la intensa pugna por el trono del baloncesto mundial. **8,0**



PROJECT GOTHAM RACING

Analizado ROX 2
Género: Conducción
Un juego fantástico que nos recompensa por la rapidez y por el dominio del coche. **8,9**



PROJECT ZERO

Analizado ROX 14
Género: Survival horror
Innovador, agobiante y técnicamente muy cuidado. **8,8**



RACING EVOLUZIONE

Analizado ROX 15
Género: Carreras
Un arcade de verdad para los amantes de los juegos de carreras. **9,0**

NBA LIVE 2003
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
NEW LEGENDS
NFL FEVER 2003
NHL 2002
NHL 2003
NHL HITZ 20-02
NHL HITZ 20-03
NFL2K3
NFL2K3
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT
PRISONER OF WAR

Analizado ROX 10
Analizado ROX 09
Analizado ROX 05
Analizado ROX 10
Analizado ROX 03
Analizado ROX 10
Analizado ROX 02
Analizado ROX 09
Analizado ROX 14
Analizado ROX 14
Analizado ROX 05
Analizado ROX 02
Analizado ROX 05
Analizado ROX 07
Género: Baloncesto
Género: Carreras
Género: Acción / Aventura
Género: Fútbol americano
Género: Hockey sobre hielo
Género: Hockey sobre hielo
Género: Hockey sobre hielo
Género: Fútbol americano
Género: Hockey sobre hielo
Género: Aventura / Shooter
Género: Plataformas
Género: Acción / Aventura
Género: Puzzle / Aventura

Su potencial entusiasmará a quienes gusten de los juegos deportivos. **7,5**
Nueva y buena oportunidad de poner a prueba tus habilidades al volante. **7,5**
Un juego con taras que no tarda en hacerse repetitivo y aburrido. **4,9**
Tiene toda la emoción y ninguno de los moratones de la NFL. **8,2**
Un espléndido título multijugador con pases y disparos que son un primor. **8,2**
Tan rápido, frenético, entretenido y completo como de costumbre. **8,2**
Apuesta por el espectáculo frente al realismo consiguiendo un resultado apetecible y disfrutable. **8,4**
Dotado con una gran profundidad y características originales. **8,4**
Un excelente juego de fútbol americano. **7,8**
No hay nada mejor para los entusiastas de la simulación del deporte. **7,9**
Puede que la idea central esté bien, pero la ejecución no. **4,2**
Un título divertido, muy bien realizado y con muchos buenos momentos a lo largo de la aventura. **8,0**
Uno de aventuras que no saca el juego a una historia interesante. **5,0**
Acertada idea empañada por algunos defectillos como el juego de cámaras. **7,7**



RALLISPORT CHALLENGE

Analizado ROX 2
Género: Carreras
No basta con correr mucho sino que tendrás que ser siempre el primero. **8,5**



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR

Analizado ROX 15
Género: Shooter
Shooter en primera persona. Un increíble shooter demoledor en su modo para un solo jugador. **9,2**



ROCKY

Analizado ROX 9
Género: Boxeo
Increíble y adictivo juego de boxeo. **8,7**

PRO RACE DRIVER
PRO TENNIS WTA TOUR
QUANTUM REDSHIFT
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC
RED CARD
RED FACTION II
ROBOTECH: BATTLECRY
SEGA SOCCER SLAM
SHADOW OF MEMORIES
SHREK
SHREK SUPER PARTY

Analizado ROX 15
Analizado ROX 08
Analizado ROX 09
Analizado ROX 11
Analizado ROX 14
Analizado ROX 05
Analizado: ROX 18
Analizado ROX 11
Analizado ROX 10
Analizado ROX 10
Analizado ROX 04
Analizado ROX 12
Género: Carreras
Género: Tenis
Género: Carreras futuristas
Género: Carreras
Género: Plataformas
Género: Fútbol
G: Acción en primera persona
Género: Shooter de mechs
Género: Fútbol arcade
Género: Puzzle / Aventura
Género: Plataformas
Género: Party Game

Un buen juego de coches que tiene un sistema de daños espectacular. **8,0**
Seguro que Konami hará un juego de tenis como mandan los cánones, pero no es éste. **2,1**
Si buscas velocidad, sin duda éste es tu juego. **7,0**
Fantástico en cuanto a entretenimiento y diversión. **8,0**
Un divertido plataformas que puede alardear de una factura visual notable. **7,9**
Tan sólo hace falta un poco de imaginación para crear algo divertido. **7,8**
Un entretenido título, con un excelente modo multijugador que debería contar con Xbox Live. **7,2**
Ni siquiera los seguidores del manga le sacarán algo de provecho. **6,3**
Más divertido si puedes jugar con un amigo. **6,8**
Interesante muestra de gestión de una línea cronológica. **4,5**
Un juego de plataformas sencillote y poco satisfactorio. **5,0**
El rostro de Shrek es un triste consuelo por la selección de simples minijuegos. **4,0**



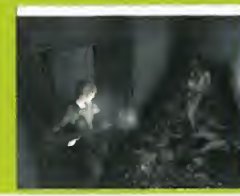
SEGA GT 2002

Analizado ROX 10
Género: Conducción
Duración, jugabilidad y ajustada simulación. **8,5**



SHENMUE II

Analizado ROX 13
Género: Aventura/RPG
Una experiencia de juego simplemente maravillosa. **8,8**



SILENT HILL 2: INNER FEARS

Analizado ROX 9
Género: Survival horror
Una obra maestra que quizás adolezca de un ritmo lento. **8,8**



SPLASHDOWN

Analizado ROX 8

Género: Carreras

Desarrollo trepidante y curva de dificultad muy ajustada.

8,5



SSX TRICKY

Analizado ROX 8

Género: Snowboarding

La diversión y la jugabilidad son difícilmente superables.

8,9



STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Analizado ROX 10

Género: Acción / Aventura

Un buen juego de acción en primera persona basado en misiones.

8,5

SERIOUS SAM
SLAM TENNIS
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX
SPIDER-MAN: THE MOVIE
SPEED KINGS
SPY HUNTER
STAKE
STAR WARS JEDI STARFIGHTER
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON
STAR WARS OBI WAN
STARSKY & HUTCH
STATE OF EMERGENCY
STEEL BATTALION
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL

Analizado ROX 12

Analizado ROX 07

Analizado: ROX 17

Analizado ROX 05

Analizado: ROX 18

Analizado ROX 07

Analizado ROX 16

Analizado ROX 06

Analizado ROX 16

Analizado ROX 02

Analizado: ROX 18

Analizado ROX 16

Analizado ROX 13

Analizado ROX 12

Género: Shooter

Género: Tennis

Género: Shooter en 1ª persona

Género: Plataformas

Género: Carreras

Género: Conducción / Shoot'em-up

Género: Party Game

Género: Shoot'em-up

Género: Acción

Género: Acción

G: Acción / Conducción

Género: Acción

G: Shooter de mechs con control.

Género: Shoot'em-up

Un shooter en primera persona diferente a todo lo que hemos visto hasta ahora.

Una muy buena opción a la espera de que *Virtua Tennis* llegue a Xbox.

El mercenario Mullins en una conversión de pobre aspecto, aunque con buenos momentos.

Si eres un seguidor del cómic o la película, no quedarás decepcionado.

Muy recomendable para todos aquellos a quienes guste disfrutar de un buen juego de carreras.

Una dosis de persecución con tiros del todo superficial y a ratos divertida.

Sencillo juego de lucha que saca todo el partido posible al pan nuestro de cada día: el modo multijugador.

Muchas horas de diversión y multitud de extras por descubrir.

Un buen juego, incluso para los no amantes del universo Star Wars. Y éste es el mejor elogio para una licencia.

Buen intento para romper con el tópico de los videojuegos basados en películas.

Si te gustan los arcades de carreras y además te gustan las pelis policíacas, éste es tu juego.

Su control y la inclusión de modos multijugador forman un juego mucho más completo en la versión Xbox.

Excelente simulador de mechs que cuenta con un increíble controlador.

Una oportunidad desaprovechada que sólo satisfará a los fanáticos del personaje.

8,0

8,2

8,5

7,5

7,0

6,7

6,5

7,7

7,7

7,0

7,0

7,8

8,2

4,0



STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

Analizado: ROX 19

Género: RPG

La prueba viviente de que en occidente se pueden crear RPG asombrosos.

9,5



THE HOUSE OF THE DEAD 3

Analizado ROX 14

Género: Arcade de disparo

Un gran arcade que con una pistola multiplica el factor de diversión por dos.

8,5



TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Analizado ROX 11

Género: Golf

Sitúa el listón muy alto, algo nada extraño viniendo de EA Sports.

8,5

SX SUPERSTAR
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS
TAZ: WANTED
TD OVERDRIVE
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN
TETRIS WORLDS
TERMINATOR: DAWN OF FATE
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
THE SIMPSONS ROAD RAGE
THE THING
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH
TOM CLANCY'S GHOST RECON
TOTAL IMMERSION RACING
TOUR DE FRANCE

Analizado ROX 19

Analizado ROX 16

Analizado ROX 08

Analizado ROX 05

Analizado ROX 06

Analizado ROX 09

Analizado ROX 11

Analizado ROX 10

Analizado ROX 10

Analizado ROX 09

Analizado ROX 13

Analizado ROX 12

Analizado ROX 11

Analizado ROX 07

Género: Carreras

Género: Beat'em-up

Género: Plataformas

Género: Carreras

Género: Carreras

Género: Puzzle

Género: Shoot'em-up

Género: RPG

Género: Conducción

Género: Survival Horror

Género: Plataformas

G: Shooter basado en escuadrones

Género: Carreras

Género: Carreras

Un juego de carreras muy normalito con sólo unos puntos estéticos sobresalientes.

La contundencia de sus golpes, escenarios amplios y modelados de gran calidad forman un juego bastante divertido.

Para ser un juego basado en unos dibujos animados es poco divertido de jugar.

Tiene una competencia con posibilidades visuales e interactivas demasiado superiores.

La idea no era mala, pero el resultado deja mucho que desear.

Ninguna versión de *Tetris* ha decepcionado tanto como ésta.

Pobre explotación de una licencia prometedora.

Buenas cualidades pero extrema dificultad y no traducido al castellano.

Soportable por su simplicidad, voces divertidas y modo de juego con dos jugadores.

Divierte mucho más que otros títulos conceptualmente mejores.

Un entretenido y divertido plataformas aunque un poco simple.

Un gran estreno del género de acción táctica por equipos en Xbox.

No saca partido a su idea principal, pero puede resultar entretenido.

Empañado por el escaso mercado con el que cuenta.

6,5

8,0

5,9

4,0

3,1

4,0

5,0

7,9

5,9

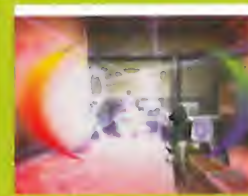
8,0

8,0

8,4

5,7

6,7



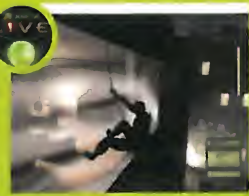
TIMESPLITTERS 2

Analizado ROX 10

Género: Shooter

Un juego en el que encontrar muchas cosas buenas.

9,1



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Analizado ROX 10

Género: Shooter por equipos.

Empieza a demostrar las posibilidades técnicas de Xbox.

9,2



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Analizado ROX 3

Género: Skateboarding

El más amplio y mejor juego de deportes extremos.

8,8

TOXIC GRIND
TRANSWORLD SNOWBOARDING
TUROK EVOLUTION
UFC: TAPOUT
V-RALLY 3
VEXX
WHACKED!
WORLD RACING
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS
WWE RAW
X-MEN: THE NEXT DIMENSION
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO

Analizado ROX 11

Analizado ROX 11

Analizado ROX 08

Analizado ROX 05

Analizado ROX 15

Analizado ROX 14

Analizado ROX 11

Analizado ROX 13

Analizado: ROX 18

Analizado ROX 03

Analizado ROX 10

Analizado ROX 12

Analizado ROX 15

Género: BMX

Género: Snowboarding

Género: Acción / Shooter

Género: Beat'em-up

Género: Carreras

Género: Plataformas

Género: Party Game

Género: Carreras

Género: Billar

Género: Conducción

Género: Wrestling

Género: Beat'em-up

Género: Acción

No ofrece nada más de lo que ya has visto en otros títulos de BMX.

De factura visual impecable, pero ahí termina todo.

Repleto de armas, acción y duración bastante aceptable.

Brutal unas veces y técnico otras, proporcionará grandes ratos de diversión.

Sólo para aquellos que van a introducirse en el mundo de los rallies virtuales.

Un gran plataformas que cumple con todas las expectativas.

Otro party-game que no aporta nada nuevo.

Una gran licencia, pero le falta velocidad por los cuatro costados.

El mejor juego de billar que podamos encontrar, sin dudarlo ni un momento.

Un espectáculo gráfico. El juego más divertido dentro del género de «correr y chocar».

No logra captar la rudeza del deporte en el que se basa.

Se podía haber convertido en uno de los referentes de los juegos de lucha.

Gran acierto en la recreación del personaje en un entorno interactivo.

5,

6,5

8,0

8,2

6,1

8,0

6,0

7,5

8,2

8,0

5,3

6,0

6,5



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Analizado ROX 10

Género: Skateboarding

Sin ninguna duda, el mejor Tony Hawk's Pro Skater hasta el momento.

8,6



UNREAL CHAMPIONSHIP

Analizado ROX 11

Género: Shoot'em-up

Se esperaba un mayor riesgo e innovación atendiendo a precedentes.

8,5



YAGER

Analizado ROX 14

Género: Combate espacial

Un título con encanto, diseñado con habilidad y al nivel gráfico de Xbox.

8,5

LA REVISTA NÚMERO UNO DEL MOUNTAIN BIKE EN EUROPA

el mundo de la
mountainbike

REVISTA MENSUAL - GUÍA DE PRODUCTOS Y RUTAS NÚMERO 3 - ESPAÑA 2,95€

COMPARATIVA ZAPATILLAS
Pisando fuerte

REPORTAJE
Maratones MTB

COMPARATIVA FRENOS DE DISCO
Discos de deseo

MECÁNICA Mejora del freno - Cambio de la transmisión

DAVID VÁZQUEZ

Entrevista con uno de los mejores españoles de descenso

RUTAS

Sierra de Os Ancares
La ruta de Don Quijote

COMPARATIVAS BICICLETAS

Rígidas entre 800 y 900€

Comparativa Gary Fisher

Rígidas de Competición



YA A LA VENTA EL NÚMERO TRES

MC
MC EDICIONES

MELODÍAS

ENVÍA MCTONO AL 7744

Ejemplo: MCTONO (espacio) (CÓDIGO) al 7744

Beth	Dime	302289
David Bustamante	La Magia del...	301752
Operacion Triunfo	La fuerza de...	302243
Operacion Triunfo	Vivimos la...	301954
Aguita sala	Por debajo...	301934
Amaral	Toda la noche...	302199
Cafe Quijano	La taberna del Buda	301761
Camilo Sesto	Moia Mazo	302233
Carlos Baute	Dame de eso	301720
Chayanne	Torero	301809
Chenoa	Cuando tu vas	302088
Coyote Dax	Arriba y abajo	301224
David Bisbal	Ave Maria	302026
David Civera	Que la detengan	301939
Diego Torres	Color esperanza	301913
Enrique Iglesias	Heroe	301727
Estopa	Vino tinto	301768
Formula abierta	Te quiero...	302089
Gisela	Vida	301958
Javi cantero	Y cuanto mas...	301780
Juanes	A dios se lo pido	302021
King Africa	Mete mete	301881
Jarabe de Palo	La Fiaca	300260
Alaska	Bailando	300585
Alejandro Sanz	Corazón...	300253
Ana Belen	La puerta de alcala	300600
Camela	Escuchame	300630
Camilo Sesto	Vivir así...	300496
Carlos Santana	Oye como va	300532
David Bisbal	Corazon Latino	301753
Chocolate	La Mayonesa	300677
Coyote Dax	No rompas...	300670
Danza invisible	Sabor de amor	300601
Duncan Dhu	Cien gaviotas	300251
Dúo dinámico	Quince años...	300307
El chaval de la Peca	Abanibi	300611
Ella baila sola	Lo echamos...	300635
Estopa	Me falta el aliento	300508
Estopa	Tu calorito	300514
Estopa	El del medio de...	300503
Ainhoa	Caruso	302218
Gabinete Caligari	Camino Soria	300589
Gloria Estefan	Mi tierra	300530
Guarana	La casa de Inés	300506
Hombres G	Sufre mamon	300605
Gypsy teens	Bamboleo	301117
Jarabe de palo	Depende	300680
Jennifer Lopez	Lets get loud	301881
Alavés	Himno del Alavés	300435
At Madrid	Himno del At. de Madrid	300415
Barcelona	Himno del F.C. Barcelona	300411
Betis	Himno del Real Betis	300416
Bilbao	Himno del Athletic	300417
Celta	Himno del Celta de Vigo	300433
Champions	Himno Champions League	300465
Deportivo	Himno del Deportivo	300420
Español	Himno del RCD Español	300422
Logroñes	Logroñes	302257
Málaga	Himno del Málaga	300423
Mallorca	Himno del Real Mallorca	300424
NBA	NBA	300426
Osasuna	Himno del Osasuna	300427
Rayo	Himno del Rayo Vallecano	300428
Real Madrid	Himno del Real Madrid	300409
R.Sociedad	Himno del Real Sociedad	300431
Santander	Himno del Racing	300429
Sevilla	Himno del Sevilla	300430
Valencia	Himno del Valencia C.F.	300410
Valladolid	Himno del Real Valladolid	300432
Villarreal	La Himno del Villarreal C.F.	300412
Zaragoza	Himno del Real Zaragoza	300434
Tractor amarillo	Tengo un tractor...	300566
Paquito	Paquito el choco...	300554
Nino Bravo	Libre	300548
Manolo Escobar	Mi carro	300550
La cucaracha	La cucaracha	300541
Dick Dale	BSO Pulp fiction	301197
Evamaria	Evamaria	300542
Beatles	Let it be	300792
Anastacia	Paid my dues	300056

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

LOGOS

ENVÍA MCLOGO AL 7744

Ejemplo: MCLOGO (espacio) (CÓDIGO) al 7744

100596	100598	100642	105425	106469
107125	107135	100062	105422	103952
107137	107145	109855	112635	110378
105526	107148	107161	104644	105299
104618	100063	100065	107166	107901
110285	100994	107216	105052	103924
105490	105617	107122	112406	103741
100158	111479	110387	106475	100202
100053	112409	111055	108085	106303

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

CHAT

ENVÍA MCLIGA AL 7744



CONTACTA AHORA CON GENTE
DE TU CIUDAD DESDE TU MÓVIL

FAMOSOS

ENVÍA MCFAMA AL 7744

¿TE GUSTARÍA QUE UN PERSONAJE FAMOSO
TE MANDE UNA DEDICATORIA PERSONALIZADA?



RECIBIRÁS DE UN FAMOSO SORPRESA UNA
DEDICATORIA PERSONALIZADA EN TU MÓVIL

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO,
ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

CONCURSO

ENVÍA MCNY AL 7744

¿TE GUSTARÍA GANAR UN VIAJE A
NEW YORK
PARA 2 PERSONAS?

DINOS CUÁL ES TU PLATAFORMA PREFERIDA...



A - PS2
B - XBOX
C - GAME CUBE

Ejemplo: MCNY (espacio) (OPCIÓN) al 7744

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO,
ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE

TRUCOS

ENVÍA MCTRUGO AL 7744



¿QUIERES SABER CUALES SON LOS
MEJORES TRUCOS PARA LIGAR?

ENVÍA MCTONO AL 7744

Ford Cougar	Born to be wild - Anuncio Tv	300046
Frank Sinatra	My way - Anuncio de Airtel	300009
Bon Jovi	Its my life - Opel Corsa	300007
Benny Hill	Benny Hill	301002
Barrio sesamo	Serie infantil	300486
Expediente X	Expediente X - Serie TV	300044
Friends	Friends - Serie de TV	300034
Gadget	Sintonia del Inspector Gadget	300414
Dragon Ball	Serie manga	300444
Equipo A	Serie de TV	300451
Fama	Serie de TV	300488
Eurovision	Sintonia de Eurovisión	300056
Grito de tarzan	Grito de tarzan	301515
A. Clayton	BSO Misión Imposible	300020
Danny Elfman	Los Simpsons	300040
Dick Dale	BSO Pulp fiction	301197
Familia Addams	BSO La Familia Addams	300015

PARA QUE LO RECIBA UN AMIGO, ESCRIBE SU NÚMERO AL FINAL DEL MENSAJE



playmore[®]
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



EN EL DVD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el **pad direccional**, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercará el zoom. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



↑ Este es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

FREESTYLE METALX



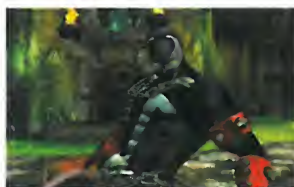
Freestyle MetalX nos introduce en el mundo del *motocross freestyle* con el único propósito de romper cuantas barreras sean posibles.

La diversión empieza con una cantidad casi ilimitada de piruetas y «combos», continua con la enormidad de los nueve circuitos disponibles, sigue con un estupendo apartado gráfico, un completo editor de niveles, y concluye con una magnífica banda sonora amenizada por bandas legendarias del metal como Motley Crue, Megadeth o Motorhead. Dieciséis pilotos estarán a tu disposición, incluyendo estrellas como «Mad» Mike Jones, Jeff Milton y Doug Parsons, entre otros.

La demo te permite ponerte al manillar de una bonita

MOTOS, acrobacias y *heavy metal* son las tres expresiones más indicadas para definir el nuevo juego de Midway Sports. En la línea de otros títulos de acción extrema,

SOUL CALIBUR II



desaparecida Dreamcast y que, para muchos, permanece en lo más alto del podio correspondiente a los mejores videojuegos jamás creados.

Pues bien, con *Soul Calibur II* Namco retoma el épico argumento propuesto en las anteriores entregas de la saga, añadiendo nuevos personajes y escenarios pero conservando sus principales señas de identidad: un apartado gráfico de vanguardia, una rapidez y definición de movimientos sin parangón y una respuesta de los controles tan natural e intuitiva que nos sentiremos prácticamente en la piel de los combatientes.

Para que puedas constatar en primera persona todas las

SI EXISTE algún juego que merecía una adaptación a nuestra consola, ese era sin duda el legendario *Soul Calibur*, un juego de lucha con espadas creado en exclusiva para la



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	DIRECCIÓN/INCLINACIÓN
PALANCA ANALÓGICA DER.	SIN USO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	DIRECCIÓN/SELECCIÓN
BOTÓN A	PRE-CARGA
BOTÓN B	ACROBACIA
BOTÓN X	EMBRAGUE
BOTÓN Y	MODIFICADOR
GATILLO IZQUIERDO	FRENAR
GATILLO DERECHO	ACELERAR
BOTÓN BLANCO	CÁMARA IZQUIERDA
BOTÓN NEGRO	CÁMARA DERECHA

Bumble Bee 125, y alistarte en la escuela de *motocross* de Cindy, donde aprenderás los rudimentos de este radical y exigente deporte. Además, podrás visitar el circuito de Rodeo Rise para poner en práctica todo lo que hayas aprendido.



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	
MOVIMIENTO/SELECCIÓN	
PALANCA ANALÓGICA DER.	SIN USO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	
MOVIMIENTO/SELECCIÓN	
BOTÓN A	GUARDIA/CONFIRMAR
BOTÓN B	PATADA/CANCELAR
BOTÓN X	ATAQUE HORIZONTAL
BOTÓN Y	ATAQUE VERTICAL
GATILLO IZQUIERDO	GUARDIA
GATILLO DERECHO	ACUMULAR ENERGÍA
BOTÓN BLANCO	PATADA

virtudes de *Soul Calibur II*, te ofrecemos la posibilidad de jugar en modo *arcade* a los mandos de Cassandra (una de las recién llegadas) o de Nightmare (uno de los personajes centrales), contra la máquina o contra otro oponente de carne y hueso.

THE ITALIAN JOB: L.A. HEIST



en esta ocasión deberás aparcar tu sed de carreras y persecuciones para demostrar de cuánta habilidad y sangre fría dispones.

El juego, basado en la película protagonizada por Mark Wahlberg y Charlize Theron, te permite pilotar una gran selección de vehículos, entre los que destacan sedanes, deportivos, furgones blindados y todoterrenos. Además, existen circuitos para todo tipo de gustos; para los amantes de la velocidad, de la conducción libre, o de la aventura, gracias a un modo de juego que nos permitirá emular las andanzas de Wahlberg en la gran pantalla.

¿QUE EL MES pasado te pusimos los dientes largos con este espectacular juego de Eidos? ¿Que necesitas sentir de nuevo la adrenalina fluyendo por tus venas al volante de un bonito MINI Cooper rojo? Pues



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	DIRECCIÓN
PALANCA ANALÓGICA DER.	ACELERAR/FRENAR
CRUCETA DE DIRECCIÓN	DIRECCIÓN
BOTÓN A	ACELERAR
BOTÓN B	SIN USO
BOTÓN X	FRENAR
BOTÓN Y	CAMBIAR CÁMARA
GATILLO IZQUIERDO	VISTA TRASERA
GATILLO DERECHO	DOS RUEDAS
BOTÓN BLANCO	SIN USO
BOTÓN NEGRO	SIN USO

En la demo de este mes deberás superar un circuito de acrobacias, aprovechando el poco peso y tamaño de tu MINI para pegar saltos, esquivar obstáculos y circular sobre tablo-



CONFLICT: DESERT STORM II



Golfo de 1991.

Ponte bajo el mando de la Delta Force estadounidense o del Special Air Service británico y lidera a uno de sus escuadrones en diferentes misiones tras las líneas enemigas durante la Guerra del

Cada integrante de tu grupo está especializado en un tipo de armamento diferente, como explosivos, armas pesadas o rifles de francotirador, y deberás usar todas tus dotes de estrategia para sacarles el mejor partido si no quieres sucumbir



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVIMIENTO
PALANCA ANALÓGICA DER.	MODO PUNTERÍA/MIRAR
CRUCETA DE DIRECCIÓN	CAMBIAR SOLDADO/OJEAR
BOTÓN A	ACCIÓN
BOTÓN B	CAMBIAR POSTURA
BOTÓN X	¡ADELANTE!
BOTÓN Y	INVENTARIO
GATILLO IZQUIERDO	ÓRDENES
GATILLO DERECHO	FUEGO
BOTÓN BLANCO	POSTURA DE GRUPO
BOTÓN NEGRO	UNIR/DETENER GRUPO

ante las fuerzas de Saddam. La demo te propone un escenario callejero en el que tus mejores armas serán, sin embargo, el subterfugio y la buena coordinación entre todos tus soldados, que deberán permanecer con vida para aspirar a la victoria.

COLIN MCRAE RALLY 04



CUÁNTOS DEPORTISTAS de elite no sacrificarían varias de sus medallas y trofeos por bautizar con su nombre una saga de videojuegos como la que nos ocupa... Y es que

cada entrega de Colin McRae Rally es una joya técnica dotada de unos niveles de adicción y jugabilidad más que encomiables. La franquicia de Codemasters ha llegado a su cuarta entrega y, como no podía ser de otro modo, aquí os ofrecemos su correspondiente demo.

Nuestra querida Xbox vuelve a demostrar con este título la calidad gráfica que es capaz de desplegar ante nuestros ojos, lo cual contribuye al realismo de las carreras con efectos de grava, polvo, luces y chispas, escenarios repletos de vegetación y modelos de coches pasmosos que, además, se deforman y rompen en consonancia con el castigo al que los sometamos.



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	DIRECCIÓN
PALANCA ANALÓGICA DER.	ACELERAR/FRENAR
CRUCETA DE DIRECCIÓN	DIRECCIÓN
BOTÓN A	ACELERAR
BOTÓN B	FRENO DE MANO
BOTÓN X	FRENAR
BOTÓN Y	CAMBIAR
PERSPECTIVA	
GATILLO IZQUIERDO	FRENAR
GATILLO DERECHO	ACELERAR
BOTÓN BLANCO	REDUCIR MARCHA
BOTÓN NEGRO	AUMENTAR MARCHA

La demo nos permite competir contrarreloj en Estados Unidos y Japón, y en una prueba de amortiguadores en el circuito de Finlandia en la que deberemos llevar al límite el sistema de suspensión de nuestro vehículo.

OUTLAW VOLLEYBALL



EL VOLEY PLAYA es, como quizá hayas podido comprobar este verano, un deporte tan divertido como refrescante. ¿Qué sucede cuando a un grupo de programadores se les ocurre

mezclar el esta disciplina con grandes dosis de humor? Pues que nosotros te podemos presentar una demo tan entretenida como ésta.

Outlaw Volleyball se suma a la fiebre desatada entre los desarrolladores por un deporte cuyos principales atractivos son las jugadas y los bronceados de los participantes. Así pues, señoritas de buen ver y musculosos caballeros adornan títulos como Xtreme Beach Volleyball, Summer Heat Beach Volleyball y Beach Spikers; por supuesto, la apuesta de Hypnotix no podía ser menos.

Muchos de los personajes de Outlaw Golf repiten en esta interpretación adulta y desenfadada del volleyball, y lo ha-



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	DIRECCIÓN
PALANCA ANALÓGICA DER.	CÁMARA (REPETICIÓN)
CRUCETA DE DIRECCIÓN	DIRECCIÓN
BOTÓN A	PASE
BOTÓN B	DISPARO
BOTÓN X	DISPARO AGRESIVO
BOTÓN Y	BLOQUEO
GATILLO IZQUIERDO	CAMBIO DE JUGADOR
GATILLO DERECHO	CAMBIO DE JUGADOR
BOTÓN BLANCO	LUCHA
BOTÓN NEGRO	SIN USO

cen en mejor forma que nunca. Sus modelos están detalladísimos, los movimientos son impecables y la acción y adicción de lo mejor que se ha visto en un juego deportivo. Ahora falta por ver si tú podrás estar a su altura.

PELÍCULAS EN EL DVD



Trailers de juegos para Xbox

- » CONFLICT DESERT STORM II
- » ALIAS
- » SPYHUNTER 2
- » PROJECT GOTHAM RACING 2
- » HALO 2
- » JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH
- » STARCRAFT: GHOST

Querida revista oficial Xbox
Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:



playmore[®]
© COPYRIGHT THE OFFICIAL UK XBOX MAGAZINE



EL GRAN RETO

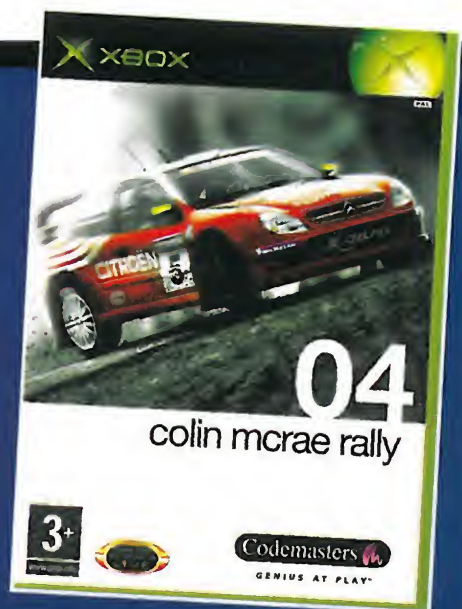
ESTE MES el Gran Reto gira en torno a la demo de *Colin McRae 04*, sin duda alguna el mejor y más exitoso simulador de rallies editado hasta el momento. El desafío que os proponemos es muy sencillo: sólo tenéis que completar el nivel Tachikawa que ofrece la demo en el menor tiempo posible. Para que os hagáis una idea nosotros hemos conseguido un tiempo de 03:30:29.

Si consigues una buena marca, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestre el tiempo que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu registro, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: Sí, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que solamente es

válido el envío de un tiempo.

¿El premio? El mejor tiempo recibido se llevará como premio un juego *Colin McRae 04* en Xbox, y los 9 siguientes mejores tiempos recibirán una gorra del juego, todo ello cedido por Codemasters. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 10 de noviembre (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 22 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de diciembre.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:
Concurso Reto *Colin 04*
Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es



GANADORES

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto Colin McRae 04**, Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona. Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de octubre. Los ganadores saldrán publicados en el número 22 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (diciembre).

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Provincia:

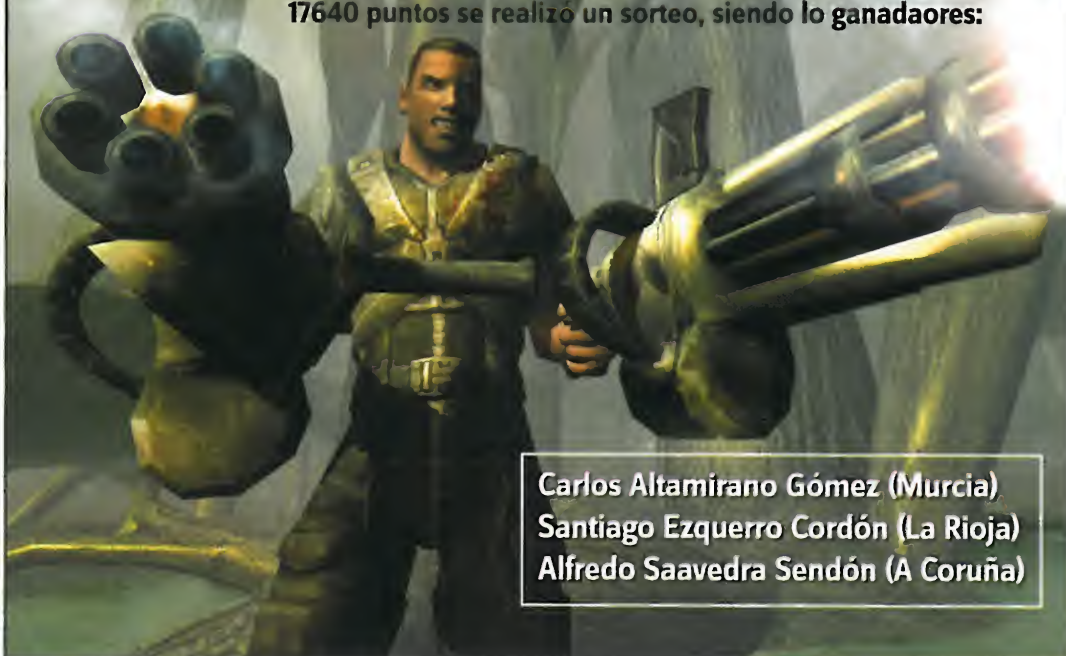
C.P.:

Tiempo:

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/1999, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

GRAN RETO: BRUTE FORCE

Entre todos los participantes que alcanzaron la puntuación máxima de 17640 puntos se realizó un sorteo, siendo los ganadores:



Carlos Altamirano Gómez (Murcia)
Santiago Ezquerro Cordón (La Rioja)
Alfredo Saavedra Sendón (A Coruña)

“¿Pero tienes o no tienes el Título Oficial de Graduado ESO?”



64 años de garantías

Infórmate
902 20 21 22
www.cursosccc.com

Es la primera pregunta que hace un empresario cuando tiene que seleccionar a una persona para su equipo de trabajo.

Y responder “*¡sí, tengo el Título Oficial de Graduado ESO!*”, es lo que cuenta.

Luego, por supuesto, hay que demostrar ilusión, ganas, capacidad... Pero lo principal es ofrecer la garantía de una titulación.

¡Consigue el Título Oficial de Graduado ESO!

Si tienes más de 18 años, ya puedes prepararte con CCC para presentarte a la prueba oficial, con todas las garantías de obtener el Graduado ESO, la titulación mínima para acceder a cualquier puesto de trabajo o a estudios superiores.

Sólo necesitas crear un poco en ti mismo para que los empresarios también empiecen a creer en ti. Así de sencillo.

Planes de Formación con la Garantía de CCC

Decoración y Manualidades

Diplomas Art-Mat y Art&Decor (Escuela de Arte y Decoración)

- Decoración
- Tapicería
- Monitor/a de Manualidades

Cultura

- Título Oficial Graduado ESO
- Acceso Universidad mayores de 25 años
- Escritor

Informática

- Dominio y Práctica del PC
- Técnico en Ofimática
- Experto en Creatividad y Diseño para Internet

Belleza y moda

- Peluquería
- Esteticista
- Modista

Idiomas

- Inglés
- Alemán
- Francés
- Ruso

Oposiciones

- Justicia (Aux., Agentes y Oficiales)
- Auxiliares de Ayuntamientos
- Aux. de la Admón. del Estado

Deporte

- Monitor/a de Aeróbic
- Monitor/a de Fitness

Profesiones Sanitarias

- Téc. Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Geriátrica
- Aux. de Jardín de Infancia
- Dietética y Nutrición
- Secretariado Médico
- Dirección y Gestión de Centros de 3º Edad

Riesgos Laborales

- Título Oficial de Técnico Intermedio y Superior en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris)
- Técnico en Gestión Ambiental
- Técnico en Protección Civil

Construcción y Oficios

- Carné Oficial de Instalador Electricista
- Fontanería
- Técnico en Construcción de Obras
- Mantenimiento de Edificios
- Energía Solar

Medicinas Complementarias

Diploma EFTC (Escuela de Formación en Terapias Complementarias)

- Monitor de Relajación y Desarrollo Personal
- Quiromasajista
- Naturopatía
- Herbodietética

Inmobiliaria

Diploma reconocido por AEGAI (Asociación Europea de Gestores Inmobiliarios)

- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Fincas
- Master en Gestión Inmobiliaria
- Perito en Valoraciones Inmobiliarias

Mecánica, Electrónica y Mantenimiento Industrial

- Tco. en Mantenimiento Industrial
- Mecánico de Coches y Motos
- Electrotecnia y Electrónica
- Téc. en Radiocomunicación

Fotografía e Ilustración

- Fotografía
- Aerografía
- Dibujo

Música

- Guitarra
- Teclado

Hostelería

- Cocina Profesional
- Camarero - Barman

Veterinaria

- Aux. de Clínica Veterinaria
- Peluquería Canina
- Aux. Clínico Ecuestre
- Adiestramiento Canino

EMPRESA

Diploma "CESDE", Centro de Estudios Superiores de la Empresa

- Administración de Empresas
- Asesor Laboral
- Azafatas de Congresos y RRPP
- Contabilidad
- Secretariado



GRATIS

Matrículete este mes y consigue gratis esta estupenda Agenda Electrónica con pantalla táctil, 32 kb de memoria, alarma, calendario, termómetro, calculadora y conversor de monedas.

Sí, deseo recibir Gratis y sin compromiso información sobre un Plan de Formación a mi medida en el curso/s de: _____

Nombre _____

Apellidos _____

Domicilio _____

Bloque _____ N.º _____ Piso _____ Prta. _____

Población _____

Provincia _____

Cód. Postal _____ Teléfono _____

e-mail _____

Fecha de nacimiento ____ / ____ / ____

D. N. I. (opcional) _____

Recuerda que con tu información podremos adecuar nuestros servicios a tus intereses.

El interesado tiene derecho a conocer, rectificar, cancelar u oponerse al tratamiento de la información que le concierne y, autoriza a que pase a formar parte del fichero de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC), con dirección en calle Orensé 20-1ª (28020) de Madrid, y sea utilizada para mantener la relación comercial y recibir información y publicidad de productos y servicios de nuestra empresa y de otras relacionadas con los sectores de telecomunicaciones, financiero, ocio, formación, gran consumo, automoción, energía, agua y ONG. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios, o de los de terceros, señale con una X esta casilla (Ley orgánica 15/1999 de 13 de Diciembre de Protección de Datos).

• CCC fue autorizado por Educación.

• Acreditado por el INEM.

• Miembro de ANCED.

(Org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.)

• Certificado de Calidad ISO 9001.

Por favor, envía este cupón a: CCC - Apartado 17222 - 28080 MADRID, ESPAÑA o llama al 902 20 21 22 indicando la referencia



QDT

* Hasta fin de existencias



MATRIX RELOADED

LA ESPERADA secuela de Matrix prosigue con la historia que cerró la primera parte y nos devuelve a las aventuras de Neo, Morfeo, Trinity y compañía. Las máquinas están avanzando con paso firme hacia Zion con el único objetivo de destruir toda la humanidad. Las naves ya se preparan para la sangrienta batalla. Neo y sus hombres tratarán de buscar el camino del elegido dentro de Matrix para vencer al enemigo. Pero se encontrarán con dificultades añadidas, pues el agente Smith ha vuelto y hay otros programas en Matrix que intentarán pararle los pies. El segundo episodio de la trilogía apocalíptico-futurista ideada por los hermanos Wachowski cumple con creces con lo esperado por todos los admiradores del universo

Matrix. En esta más que esperada y taquillera secuela, los postulados de la primera parte se tornan acaso más extremos y profundos y le dan al film un aire todavía más radical e inconformista. Aunque muchos le achacaran un exceso de escenas de acción y lucha, Es evidente que estamos ante una film superior que su antecesor. Además, esta película cuenta con el aliciente de nuevas incorporaciones y personalidades, entre ellas, la de la magnética y des-pampanante Monica Bellucci. Con una despliegue de efectos especiales mucho mayor, el segundo episodio es un festín de acción, lucha y filosofía postmoderna que deja muchas interrogantes y allana el terreno a una tercera parte que se intuye legendaria.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: ANDY Y LARRY WACHOWSKI

INTÉRPRETES: KEANU REEVES, LAURENCE FISHBURNE, CARRIE-ANNE MOSE, MONICA BELLUCCI

AUDIO: CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1

GÉNERO: CIENCIA FICCIÓN

DISTRIBUIDOR: WARNER

EXTRAS: DOCUMENTAL TV, LA REVELACIÓN DE MATRIX, ENTER THE MATRIX JUEGO, LA PERSECUCIÓN EN LA AUTOPISTA, LA SALIDA, PREMIOS DE CINE MTV, CD-ROM

LA GRAN AVENTURA DE MORTADELO Y FILEMÓN

¿LOS DOS DETECTIVES más disparatados y torpes de la T.I.A. rechazan por el mismísimo Súper?. En el laboratorio del profesor Bacterio ha ocurrido algo terrible: alguien ha robado uno de sus estrafalarios inventos. Dicho artefacto ha ido a parar a las manos de un maquiavélico dictador de corta estatura que pretende utilizar el artificio con fines criminales. El Súper no quiere a Mortadelo y Filemón en la misión, pues quiere recuperar el invento, pero ambos detectives deciden emprender la investigación por su cuenta. Dios los coja confesados. Sin duda alguna, esta película consigue reproducir con suma fidelidad el esperpéntico universo de los detectives creados por el genial dibujante de cómics Francisco Ibáñez. El director español Javier Fresser despliega en este film un repertorio de trucos que nos hablan de su fértil imaginación. Si el argumento se hubiese cohesionado más, estaríamos hablando de un nuevo clásico.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: JAVIER FRESSER

INTÉRPRETES: BENITO POCINO, PEPE VIYUELA, MARIANO VENANCIO, JANFRI TOPERA

AUDIO: CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 EX Y DTS

GÉNERO: COMEDIA **DISTRIBUIDOR:** UNIVERSAL **EXTRAS:** JUEGO INTERACTIVO...

THE RING

UNA CINTA de vídeo con imágenes pesadillescas que da lugar a una llamada telefónica en la que se predice la muerte de quien la ve exactamente siete días después. Como periodista de investigación, Rachel Keller (Naomi Watts) no daba mucha fe a la historia, hasta que cuatro adolescentes encuentran la muerte exactamente una semana después de ver un vídeo así. La curiosidad puede con ella y Rachel persiste hasta encontrar el vídeo... y verlo. Ahora sólo le quedan siete días para resolver el misterio. Los que no conozcan el fenómeno de The Ring deberán ver la película original. Se trata de un film japonés terrorífico y esta versión es su remake estadounidense. Y a diferencia de lo que pueda pensar mucha gente, este remake consigue captar la esencia del largometraje nipón y transmitir la sensación de máximo pavor. Los amantes del cine más perturbador están de enhorabuena. Además podremos disfrutar de la magnífica interpretación de Naomi Watts (Mullholland Drive), una actriz en alza.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: GORE VERBINKSI

INTÉRPRETES: NAOMI WATTS, MARTIN HENDERSON, DAVID DORFMAN, BRIAN COX

AUDIO: CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1

GÉNERO: TERROR **DISTRIBUIDOR:** UNIVERSAL

28 DÍAS DESPUÉS

UN GRUPO de activistas a favor de los derechos de los animales, en su intento de liberar a unos primates de un laboratorio de investigación, dejan escapar un virus devastador que se contagia a los humanos por la sangre. 28 días después un joven despierta del coma en un hospital londinense. Cuál es su sorpresa cuando no encuentra a ningún personal del hospital, ningún enfermo... nadie. En las calles sigue sin oír ni ver a ninguna persona, no funcionan las comunicaciones, no hay ca-



nales de radio ni televisión operativos, ¿qué está ocurriendo? 28 Días Después es uno de los films más impactantes y turbadores que han asaltado la cartelera este año. Dirigida por Danny Boyle (Trainspotting, La Playa...), esta película de tonos apocalípticos recrea una atmósfera inquietante y desoladora de un Londres vacío y pone sobre la mesa una reflexión muy candente estos días: ¿debe el ser humano experimentar con virus? ¿qué ocurriría si algún día, alguno de esos virus causase estragos entre la población? Una película excelente.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: DANNY BOYLE

INTÉRPRETES: CILLIAN MURPHY, NAOMIE HARRIS, BRENDAN GLEESON, CHRISTOPHER ECCLESTON

AUDIO: CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS

GÉNERO: THRILLER

DISTRIBUIDOR: FOX

EXTRAS: NINGUNO



Haz realidad tus aspiraciones profesionales

Si quieres **saber más sobre tu profesión** o estás pensando en **crear tu propio negocio**, en CEAC te damos todos los medios para **mejorar profesionalmente de la forma más fácil y con todas las ventajas** de la mejor formación a distancia.

Obtendrás apoyo con **material práctico** elaborado por profesionales en la materia, acceso a las **últimas tecnologías** como el Campus Virtual, y un **equipo docente especializado** a tu entera disposición. Además, contarás con una **bolsa de trabajo** y con la **garantía** de prestigiosas entidades colaboradoras, como la Asociación Electrotécnica Española, Instituto Gaudí de la Construcción, RACC, etc.

Aquí empieza
tu futuro

CEAC

Centro de Estudios

CURSOS CEAC

ELECTRICIDAD, ELECTRÓNICA Y FONTANERÍA

- Instalador electricista
- Fontanería y Electricidad
- Fontanero
- Electrónica y Microelectrónica
- Electrónica Digital

EMPRESA

- Técnico en Prevención de Riesgos Laborales

- Técnico en Gestión Medioambiental
- Gestión del negocio autónomo

CONSTRUCCIÓN

- Técnico en Construcción
- Delineante en Construcción con AutoCAD y AutoARQ
- Maestro Albañil

MECÁNICA

- Mecánica del Automóvil

- Mecánico de Motos

HOSTELERÍA

- Cocinero profesional
- Camarero Profesional
- Gestión Hotelera
- Gestión de Restaurantes
- Gestión de Turismo Rural

OTROS CURSOS DE INTERÉS

- Inglés
- Graduado en ESO
- Accesos a Ciclos Formativos de Grado Medio
- Oposiciones a Policías Locales
- Oposiciones a Policías Nacionales
- Oposiciones a Agentes de Justicia
- Acceso a la Informática

- Asociación Electrotécnica Española
- Título Oficial Instituto Gaudí de la construcción
- AutoCAD/AutoARQ
- RACC
- Preparación para Título Oficial
- Preparación para Estudios Oficiales

900 50 41 52 • **www.ceac.com** • **SMS Envía CEAC al 5045** • **FAX 93 446 51 01**
Llamada gratuita (Coste: 0'30€ + IVA)

INFÓRMATE YA Y MEJORA PROFESIONALMENTE.

Envía este cupón a CEAC (C/ Perú 164, 08020 Barcelona) y, junto a la información del curso, recibirás esta exclusiva regla calculadora.

GRATIS

Curso/s sobre el que deseo recibir información

Motivo ☐ Interés Personal ☐ Interés Profesional Nombre y apellidos _____

Domicilio _____ Nº _____ Piso _____ Puerta _____ C.P. _____

Población _____ Provincia _____

Tel. particular _____ Tel. trabajo _____ Fecha de nacimiento _____ Nacionalidad _____

Profesión _____ Email _____

Los datos personales que usted nos facilite serán incluidos en el fichero automatizado de CENTRO DE ESTUDIOS CEAC, S.L., para gestionar la relación comercial con usted. Usted tiene los derechos de acceso, cancelación, rectificación y oposición, que podrá ejercitar mediante carta dirigida a esta compañía Calle Perú 164, 08020 Barcelona. Es posible que en un futuro -incluso finalizada nuestra relación comercial- utilizemos sus datos personales para informarle sobre nuestros productos y/o servicios o que comuniquemos tales datos a las empresas que integran el grupo mercantil Planeta, así como a otras empresas asociadas a la Federación Española de Comercio Electrónico y Marketing Directo que desarrollen su actividad en los sectores editorial, financiero, textil, belleza, hogar, cuidado personal, DNG, turismo, enseñanza y/o comunicación, con el fin de que le informen sobre los productos o servicios que comercialicen. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios o de los de terceras empresas, señale con una "x" esta casilla ☐



Primer Método de Enseñanza a Distancia avalado por el Certificado de Calidad ISO 9002

CÓDIGO PERSONAL

92396



PRÓXIMO NÚMERO

REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

JUGABLE>>>

DINO CRISIS 3

Los dinosaurios van a volver a extinguirse... por culpa de tus balas.

8

¡DEMOS JUGABLES!

Y MÁS AVANCES, REPORTAJES
Y ANÁLISIS DE LAS ÚLTIMAS
NOVEDADES PARA XBOX

TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios*

KOLA
CELL

JUEGA EL NIVEL
DESCARGABLE DE
SPLINTER CELL

JUGABLE>>>
FREEDOM
FIGHTERS

JUGABLE>>>
FINDING NEMO

JUGABLE>>>
TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX 3

JUGABLE>>>
ROLLING

JUGABLE>>>
NFL FEVER
2004

JUGABLE>>>
TIGER WOODS
PGA TOUR 2004

JUGABLE>>>
VOODOO VINCE

VOLLEY

Nº 1/69

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

CHRISTIE

EL SECRETO
DE SU JUEGO

SHOW ROOM

LA WEB MÁS SEXY

www.doax-bv.com



MÁS

GRANDES CASINOS, LUGARES
PARADISIACOS, Y CONSEJOS
PARA TENER A LA CHICA
DE TUS SUEÑOS A TUS PIES



SÓLO EN
XBOX



SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

¿PREPARADO PARA JUGAR AL SPlINTER CELL?



Descárgate los nuevos videojuegos en MoviStar emoción.

Sólo cuando estés realmente preparado podrás disfrutar de los mejores videojuegos. Ahora mucho más reales, con más color, un sonido brutal y en exclusiva con MoviStar emoción, descárgatelos por sólo 3€. Estás avisado, esto no es un juego. Es real.

LO ÚLTIMO EN TU MÓVIL, SÓLO CON **MoviStar**  **emoción**. EL MOMENTO ES AHORA.

www.movistar-emocion.com/juegos

Telefónica
MoviStar